

Universidade Federal de Minas Gerais
Escola de Música

André Baptista

**FUNÇÕES DA MÚSICA NO CINEMA:
CONTRIBUIÇÕES PARA A ELABORAÇÃO DE
ESTRATÉGIAS COMPOSICIONAIS**

Minas Gerais - Brasil

Fevereiro de 2007

André Baptista

FUNÇÕES DA MÚSICA NO CINEMA:
CONTRIBUIÇÕES PARA A ELABORAÇÃO DE
ESTRATÉGIAS COMPOSICIONAIS

Dissertação apresentada ao
Curso de Mestrado da Escola de Música da
Universidade Federal de Minas Gerais,
como requisito parcial à obtenção do título de
Mestre em Música.

Área de concentração: Música e Tecnologia

Orientador: Professor Sérgio Freire
Co-orientador: Professor Jalver Machado Bethônico
Universidade Federal de Minas Gerais

Belo Horizonte
Escola de Música da UFMG
2007

SUMÁRIO

Resumo /Abstract.....	8
Introdução.....	9
CAPÍTULO 1: MÚSICA NO CINEMA: CONCEITOS, IDÉIAS, FUNÇÕES...	13
1.1 As primeiras idéias	
1.1.1 S.M.Einsestein, V.I.Pudovkin e G.V. Alexandrov - <i>A Statement</i>	17
1.1.2. V.I. Pudovkin - <i>Asynchronism as a Principle of Sound in Film</i>	18
1.2 Narrativa clássica e modelos de interação	
1.2.1 Michel Chion - <i>La Musique au Cinéma</i>	20
A) Aparelho tempo/espaço	20
B) Música diegética/música de fosso	20
C) Combinações	21
D) Sons tónicos	21
E) Música eletroacústica no cinema	21
F) Continuidade dos planos sonoros	22
G) A música como resumo do filme	22
H) Valor agregado	22
I) Síncrese	23
J) Linhas de fuga temporais	23
K) Dupla antecipação temporal	24
L) Sensação de fora do tempo	25
M) A imprevisibilidade da música atonal	25
N) A música co-irriga e co-estrutura o filme	26
O) A fluidez da música	26
P) A fluidez estruturante do leitmotiv	27
Q) O ritmo musical como força de impulsão	27
R) O efeito de polarização dos sons tónicos	27
S) A música modula o espaço	28
T) A música como força motriz	28

U) A função subjetivante da música	29
V) A concepção da música é indissociável da concepção geral do filme.....	29
W) Música empática e música anempática	29

1.2.2 Claudia Gorbman - *Unheard Melodies: Narrative Film Music*.....30

A) Easy-listening	31
B) O modelo clássico	32
C) As sete regras	32
D) Os três níveis de discurso organizado	40
E) Implicação mútua entre música e narrativa	43
F) Música diegética, não diegética e meta diegética	43
G) Música anempática	45
H) Possibilidades de comutação	45
I) Funções do silêncio	46
J) Ancrage	47
K) Bonding	47

1.2.3. Nicholas Cook - *Analysing Music Multimedia*..... 48

1.3 Uma visão funcional

1.3.1 Johnny Wingstedt - *Narrative Music: Towards an Understanding of Musical Narrative Functions in Multimedia* 51

A) A classe emotiva	51
B) A classe informativa	52
C) A classe descritiva	53
D) A classe guia	53
E) A classe temporal	54
F) A classe retórica	55

1.4 Aspectos cognitivos

1.4.1 Annabel J. Cohen - *The Functions of Music in Multimedia: A Cognitive Approach* 56

A) A função de mascaramento	57
B) A função de estabelecer continuidade	58
C) Direção da atenção	58
D) Indução de estados de espírito	59

E) Comunicação de significado	59
F) Música e memória	60
G) Provocação e atenção focal	60

1.5 O som - aspectos estéticos e funcionais

1.5.1 David Bordwell and Kristin Thompson - <i>Fundamental Aesthetics of Sound in the Cinema</i>	62
A) Fundamentos do Som no Cinema	63
B) Dimensões do Som no Cinema	65
1.5.2 Michel Chion - <i>La audiovisión - Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido</i>	71
A) Influência do som sobre a percepção do tempo na imagem	71
B) O ponto de sincronização, a síncrese	74

1.6 Perspectivas experimentais

1.6.1 Noël Burch - <i>On the Structural Use of Sound</i>	78
--	----

CAPÍTULO 2: ESTRATÉGIAS COMPOSICIONAIS: ESBOÇOS DE UMA METODOLOGIA DA CRIAÇÃO MUSICAL PARA O CINEMA..... 82

2.1 Definição do conceito musical/referências	84
2.1.1 Referências	84
2.1.2 Idéia, conceito e função	86
2.1.3 Tema de abertura	87
2.1.4 Personagens	90
2.2 Definição das inserções musicais	92
2.2.1 Economia	96
2.2.2 Silêncio	97

2.2.3 Mascaramento	99
2.2.4 Pontos exatos	100
2.3 Interações com outros elementos sonoros (diálogos e sons ambientes)	101
2.3.1 Relações entre a música e os diálogos	102
2.3.2 Relações entre a música e os sons ambientes	106
2.4 Relação do tempo musical com o tempo das imagens / tempo da narrativa	113
2.4.1 Marcação dos pontos de sincronização - <i>ps</i>	114
A) Sincronia quadro a quadro (Mickey-mousing)	114
B) Assincronia	115
C) Fora do tempo	115
D) Contrastes entre música e imagem	116
E) Fragmentações	117
F) Ênfases	118
2.4.2 Identificação do <i>pulso</i> da cena	119
2.4.3 Definição de andamentos determinados pelos <i>ps</i>	124
A) Free Timing (temporização livre)	124
B) Click Tracks (sincronização com mapa de tempo)	127
2.4.4 Criação de um esboço do gesto rítmico da música a ser composta	129
2.5 Continuidade	133
2.5.1 Continuidade da narrativa.....	134
2.5.2 Continuidade musical	137
A) Motivos	137
B) Forças harmônicas	140
2.6 Influências das condições de produção	153
2.6.1 Prazos de produção	153

2.6.2 Orçamentos	155
2.6.3 Músicos	156
2.6.4 Estúdios	156
2.6.5 Equipamentos e <i>softwares</i>	157
CONSIDERAÇÕES FINAIS - COMPOSIÇÃO PARA O CINEMA: ENTRE A AUTONOMIA E A FUNCIONALIDADE MUSICAIS	158
Apêndice 1 - <i>O poder de sugestão e o potencial narrativo da música</i>	161
Apêndice 2 - <i>O movimento orgânico direcionado da música - as teorias de Heinrich Schenker</i>	165
Lista de filmes citados.....	169
BIBLIOGRAFIA.....	172

RESUMO

Esta dissertação de mestrado tem como objetivo organizar um conjunto de conceitos, idéias e funções da música no contexto audiovisual e relacioná-las a diversas questões enfrentadas pelo compositor no processo de criação de uma trilha sonora para o cinema. Dessa forma, esses elementos passam a fazer parte do ferramental teórico de que dispõe esse profissional, ampliando os seus conhecimentos da área de composição e auxiliando-o na elaboração de estratégias eficazes para a composição musical aplicada.

ABSTRACT

This text aims to organize a setting of concepts, ideas and functions of music in the audiovisual context and relate them to the most usual challenges that a composer has to overcome in the process of creation of a film score. The main objective is that such elements become a part of the theoretical tools that this professional has available, helping to increase his skills in the composition field and contributing in the choice of efficient strategies for the functional music.

INTRODUÇÃO

O compositor sueco Johnny Wingstedt, no prefácio de sua tese de licenciatura para a Escola de Música da Luleå University of Technology,¹ define assim a força potencial existente na integração da música a outros meios narrativos:

"Quando as 'terminações nervosas' do músculo-música e da epiderme-imagem se conectam, pode-se ver uma nova criança multimídia surgir no mundo, começando a respirar. E, como se não fosse suficiente: você tenta adiantar por dois quadros a música em relação à imagem - e subitamente essa criança começa a se mexer, pulando e gritando alegremente. Esse feliz casamento entre imagem e música é um exemplo fascinante de quando o todo é alguma coisa muito maior que a soma das partes." (Wingstedt 2005:6)

Ao longo da nossa história, várias formas de arte incorporaram a música como elemento de expressão. Tirando partido de seu poder de sugestão, compositores procuraram, durante séculos, evocar ou simbolizar elementos da natureza. Na Grécia antiga, por exemplo, declamações apresentadas em praça pública ganhavam insinuações melódicas para expressar emoções.² Em vários momentos da história, a música esteve presente também no teatro das feiras, no teatro de marionetes, no circo, na ópera, no ballet, acompanhando a lanterna mágica e o melodrama, no cabaré e em inúmeras manifestações artísticas que tiraram partido de seu poder de sugestão e de seu potencial narrativo.³ Já na passagem para o século XX, durante o curto período de vida do cinema mudo, a música ocupou o espaço das salas de cinema acompanhando os filmes com partituras e improvisos principalmente de piano e pequenas orquestras. Em 1927, quando o filme *The Jazz Singer* do diretor Alan Crosland marcou o advento dos *talkies*, chegou-se a pensar que, com vozes reais e efeitos sonoros, a música não seria mais necessária para criar climas e contextos emocionais. Previa-se a falência da indústria de música para o cinema. Entretanto, para a surpresa de alguns críticos e

¹ WINGSTEDT (2005)

² MALHADAS (2003)

³ vide Apêndice 1: O poder de sugestão e o potencial narrativo da música

teóricos, notou-se que alguma coisa estava faltando sem a música.⁴ A partir desse momento, o cinema assumiu as propriedades da música e de seu potencial sugestivo para enriquecer as suas estratégias narrativas; e se vale até os dias de hoje, quando os recursos de tecnologia permitem a criação de trilhas sonoras extremamente complexas - nas quais sons de todas as naturezas são integrados: instrumentos tradicionais de orquestra, instrumentos étnicos, sons e ruídos de todos os tipos processados por poderosos *softwares* e geradores eletrônicos de sons.

Mas qual seria realmente a razão da presença da música nos filmes, acompanhando movimentos, provocando emoções, determinando contextos históricos e geográficos, criando suspenses? Diz o crítico e compositor francês Michel Chion :

"Seria como se perguntar porque o circo de trapezistas não apresenta o seu número em silêncio, porque a música acompanha as sessões de magia e porque em Shakespeare há freqüentemente lugar para uma canção." (Chion 1985:13)

E quais critérios composicionais podem ser usados para se estruturar a música a ser integrada a uma narrativa fílmica?

Diversos autores deram respostas diferentes a essa pergunta. É fato que certas melodias nos remetem claramente a épocas e situações geográficas bem precisas, como também algumas harmonias insinuam alegria, tristeza, melancolia ou euforia⁵. Sabemos também que certas figurações melódicas - como os intermináveis ostinatos do minimalismo - agregadas a determinadas situações narrativas podem provocar emoções específicas na audiência. E sabemos que esse resultado é diferente se às mesmas situações são incorporadas melodias construídas sobre séries dodecafônicas, por exemplo.

Essa é uma área que vem sendo estudada por teóricos e diretores de cinema, compositores e musicólogos, pelo enfoque da psicologia, da lingüística e da semiótica. Desde o início do cinema, figuras importantes do cinema como Serguei Eisenstein, V. I. Pudovkin, René Clair e o brasileiro Alberto Cavalcanti se

⁴ KRACAUER (1960) apud COHEN (1998)

⁵ GABRIELSSON e LINDSTRÖM (2001)

interessaram em tentar descrever as possibilidades de interação entre som (e música) e narrativa. O filósofo alemão Theodor Adorno e o compositor Hans Eisler escreveram sobre a música no cinema, sempre com seus questionamentos neo-marxistas sobre cultura e sociedade. Os americanos John Huntley e Roger Manvell escreveram sobre técnicas da música cinematográfica, assim como o compositor e crítico russo Leonid Sabaneev. Rick Altman, John Belton e Elizabeth Weis trataram especificamente de questões relativas ao uso do som no cinema. No cenário contemporâneo destacam-se o crítico de cinema e compositor francês Michel Chion, a professora de literatura comparada americana Claudia Gorbman, o teórico e musicólogo americano Nicholas Cook e a visão funcional do compositor sueco Johnny Wingstedt. Em áreas afins, o teórico americano Leonard Meyer, estudando as relações da música com a emoção; os musicólogos J.J.Nattiez, Lawrence Kramer e Eeros Tarasti, que se aprofundaram no estudo da narratologia musical; os psicólogos Alf Gabrielsson e Erik Lindström, que estudam as influências de elementos de estruturação musical, como ritmo e harmonia, nas emoções e sentimentos humanos; e, falando mais diretamente sobre música e cinema, Annabel J.Cohen.

Todo esse material teórico constitui um precioso acervo de conceitos, idéias e funções que a música pode exercer dentro do audiovisual, elementos que podem ser de grande utilidade para o estudo e prática da composição musical ligada ao cinema. A presente dissertação tem como objetivo selecionar parte desse material e relacioná-lo a algumas questões que se colocam diante do compositor durante o processo de realização de uma trilha sonora. Dessa forma, esses elementos passam a fazer parte do ferramental utilizado na elaboração de estratégias composicionais específicas, necessárias para a solução de diversos problemas - como a escolha dos melhores momentos para a inserção da música, as possíveis relações da música a ser composta com outros elementos sonoros já presentes no filme, ou a escolha das possibilidades de sincronia da música com elementos da narrativa e com as imagens.

Esse texto é dividido em dois capítulos. No primeiro é apresentada uma coletânea de textos de certos autores que contêm conceitos, idéias e funções da música no cinema importantes para o desenvolvimento de estratégias composicionais. No segundo esses elementos são aplicados como suporte a questões relacionadas ao processo de composição da trilha sonora - organizadas em um roteiro cronológico de criação e

produção. Em seguida são apresentadas algumas considerações finais, baseadas no texto da dissertação, destacando a importância da abordagem funcional e do conhecimento de propostas estéticas variadas para as atividades de criação musical. Além disso, há ainda dois apêndices: no primeiro é apresentado um breve resumo histórico sobre o poder de sugestão e o potencial narrativo da música e no segundo uma rápida síntese das teorias de Heinrich Schenker (com o intuito de ilustrar a continuidade do discurso musical apresentada na seção **2.5**).

CAPÍTULO 1

**MÚSICA NO CINEMA:
CONCEITOS, IDÉIAS, FUNÇÕES**

As primeiras teorizações sobre a necessidade e as funções do som e da música no cinema começaram a surgir no final dos anos 1920, quando o som sincronizado invadiu as salas de projeção. Alguns cineastas, preocupados com a desvirtuação da "nova" arte, chegaram a publicar idéias e manifestos defendendo a estética do cinema mudo ou propondo utilizações criativas do som. Sendo uma época de muito experimentalismo, na qual realizadores como Fritz Lang, Ernest Lubtsch, Jean Vigo, Josef von Sternberg e John Ford estavam definindo as bases da linguagem do som no cinema, várias questões estavam em aberto; talvez a principal delas fosse a preocupação com a perda da energia poética que animara o cinema mudo em seus primórdios ⁶. O som aproximava o cinema do teatro, aumentava a sua dose de realismo e certos diretores buscaram alternativas estéticas para o cinema sonoro - agora um fato inevitável - uma vez que a pressão da então crescente indústria do cinema pelo aumento de público era grande . A preocupação de certos diretores dessa época com o advento do som era grande e o cineasta francês René Clair, questionando o risco da fala obliterar a primazia da imagem, fez uma colocação emblemática :

"Imagine um filme, no qual o texto falado ocupasse o lugar das legendas, permanecendo como serva da imagem e justificando o seu surgimento somente como um meio auxiliar de expressão; um texto curto e neutro, que não sacrificasse a compreensão da expressão visual. Somente um pouco de inteligência e boa vontade seriam necessários para que um acordo fosse encontrado nesse compromisso."
(Gorbman 1987:41)

Até então, a música havia sido muito utilizada para acompanhar filmes mudos e Claudia Gorbman apresenta várias razões para isso:

" ...a música foi usada para acompanhar filmes no período do cinema mudo porque:

1. Ela vinha sendo usada para acompanhar outras formas de espetáculo e essa foi uma convenção que persistiu com sucesso.
2. Ela cobria o som do projetor que distraía a audiência.
3. Ela tinha importantes funções semióticas na narrativa: de acordo com convenções do século XIX, ela definia atmosferas, cenários históricos e geográficos, ajudava a identificar personagens e qualificar ações. Junto

⁶ GORBMAN (1987:40)

com as legendas, as suas funções semióticas compensavam a falta de fala dos personagens.

4. Ela proporcionava a condução rítmica, para complementar ou induzir os ritmos da edição e os movimentos na tela.
5. Soando no auditório do cinema, a sua dimensão espacial compensava a falta de profundidade da tela.
6. Como mágica, ela era um antídoto para a impressão fantasmagórica das imagens.
7. Como música, ela unia os espectadores." (Gorbman 1987:53)

Quando o cinema incorporou o som sincronizado, a música, que aparentemente deveria desaparecer, continuou sendo necessária. Desde então, vários autores escreveram sobre as inúmeras razões de sua permanência, sobre a sua utilização e sobre as suas funções, agora ampliadas pelas novas possibilidades estéticas criadas pela sincronia do som.

Para essa dissertação selecionamos alguns desses autores, cujas idéias, conceitos e modos de ver as funções e as relações som/música/imagem/narrativa cinematográfica ⁷ nos parecem complementares. A seleção dos textos foi feita a partir das afinidades de seus conteúdos com o tema do capítulo: idéias e conceitos sobre as funções da música no contexto audiovisual, sobre as suas relações com imagem e com a narrativa cinematográfica e sobre as perspectivas que se apresentam para o futuro.

O que se segue são citações e traduções informais desses textos, que foram agrupados da seguinte forma: ⁸

⁷ Alguns autores escolhidos não falam especificamente de música. Falam sobre as relações do *som* com a narrativa e com as imagens. Consideramos pertinentes a presença desses textos na dissertação pelo fato de que diversos conceitos relativos ao tratamento de diálogos e sons podem ser aplicados à música. Além disso, dentro de uma perspectiva experimental, os sons de um filme podem também ser tratados como material de composição, além da música poder ser totalmente integrada composicionalmente a esses sons e até aos diálogos.

⁸ Além desses textos, dois outros são citados no segundo capítulo dessa dissertação: *On the Track, A Guide to Contemporary Film Scoring*, de Fred Karlin e Rayburn Wright (KARLIN e WRIGHT 1990) e *The Technique of Film Music*, de John Huntley e Roger Manvell (HUNTLEY e MANVELL 1957). Deles foram extraídas algumas importantes considerações dos autores, além de tabelas e partituras de composições de música para filmes.

1. As primeiras idéias

- S.M.Eisenstein, V.I.Pudovkin e G.V. Alexandrov - *A Statement*
- V.I. Pudovkin - *Asynchronism as a Principle of Sound in Film*

2. Narrativa clássica e modelos de interação

- Michel Chion - *La Musique au Cinema*
- Claudia Gorbman - *Unheard Melodies - Narrative Film Music*
- Nicholas Cook - *Analysing Music Multimedia*

3. Uma visão funcional

- Johnny Wingstedt - *Narrative Music: Towards an Understanding of Musical Narrative Functions in Multimedia*

4. Aspectos cognitivos

- Annabel J.Cohen - *The Functions of Music in Multimedia: A Cognitive Approach*

5. O som - aspectos estéticos e funcionais

- David Bordwell and Kristin Thompson - *Fundamental Aesthetics of Sound in the Cinema*
- Michel Chion - *La audiovisión - Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*

6. Perspectivas experimentais

- Noël Burch - *On the Structural Use of Sound*

1.1. As primeiras idéias

1.1.1 S.M.Eisenstein, V.I.Pudovkin e G.V. Alexandrov - *A Statement*

Escrito em 1928, esse texto definiu alguns princípios estéticos que nortearam boa parte dos filmes não comerciais dos anos que se seguiram à sua publicação. A sua intenção primeira era lutar contra uma "direção incorreta" que, segundo os autores, o cinema estava tomando a partir da chegada do som:

"...um equívoco sobre o potencial dessa nova descoberta pode não somente obstruir o desenvolvimento e perfeição do cinema como uma arte, mas pode também ameaçar destruir todas as suas atuais conquistas formais." (Eisenstein, Pudovkin e Alexandrov apud Weis e Belton 1985:84)

Os autores defendiam a *montagem*⁹ como o único meio para levar o cinema a ter uma força efetivamente poderosa. O uso do som de forma naturalista, nos primeiros *talking films* e depois em dramas sofisticados e outras formas de teatro filmadas iriam, segundo eles, destruir a cultura da montagem,

"pois toda adesão do som à montagem visual aumentaria sua inércia como peça da montagem e aumentaria a independência de seu significado - e isso iria indiscutivelmente acontecer em detrimento da montagem, operando em primeiro lugar não nas peças da montagem, mas em sua *justaposição*." (Eisenstein, Pudovkin e Alexandrov apud Weis e Belton 1985:84)

Isso significava que a fotografia de um objeto tende a neutralizá-lo, descontextualizando-o de sua realidade e transformando-o com isso em uma ótima peça para a montagem artística. Ao ligar essa imagem de novo ao seu som, ela perde

⁹ Para Eisenstein, teoria do cinema é a teoria da montagem: "montagem é o mais poderoso meio de composição para se contar uma história, [...] é uma sintaxe para a correta construção de cada partícula de um fragmento cinematográfico, [...] é uma regra elementar da ortografia cinematográfica" (EISENSTEIN apud BETHÔNICO 2001:120).

essa sua característica de independência, aumentando a sua inércia como peça de montagem. Para eles, então, *só o uso contrapontístico* do som em relação a uma peça de montagem visual iria incrementar o potencial e a perfeição do desenvolvimento dessa montagem. Defendiam também um *contraponto orquestral* entre imagem e som através da *assincronia* entre esses elementos.

1.1.2. V.I. Pudovkin - *Asynchronism as a Principle of Sound in Film*

Em seu livro *On Film Technique*, V.I. Pudovkin dedicou um capítulo ao som no cinema, especialmente à polêmica aberta no advento do filme falado e que se aplica à fala, aos sons e à música: *Asynchronism as a Principle of Sound Film*. Apesar de ter assinado o manifesto de agosto de 1928, Pudovkin tinha uma visão diferente de Eisenstein. Para ele, a associação de um som a uma imagem não neutralizaria necessariamente a imagem, *mas modificaria o modo como percebemos essa imagem*:

"A função que o som tem no filme é muito mais significativa do que a de uma imitação escrava do naturalismo; a primeira função do som é *aumentar a expressividade potencial do conteúdo do filme* " (Pudovkin apud Weis e Belton 1985:86)

O autor defendia que, com o filme sonoro, seria possível explicar o conteúdo de um filme de uma forma mais profunda para o espectador durante o mesmo tempo de filme. Mas para isso não bastaria acrescentar os sons naturais como acompanhamento das imagens. A idéia seria desenvolver cada pista - de imagem e de som - em caminhos ritmicos separados. Elas não deveriam estar ligadas uma à outra por imitação naturalista, mas pelo resultado de uma interação de ações. A unidade entre som e imagem seria realizada por uma interação de significados que resulta em uma representação da realidade mais exata que sua cópia superficial. Para demonstrar isso, Pudovkin cria um exemplo esclarecedor:

"Por exemplo, na vida real você, leitor, pode ouvir de repente um grito de socorro; você só vê a janela; vai até lá, olha para fora e vê somente o trânsito da rua. Mas *you não escuta o som natural dos carros e ônibus*; em vez disso, você só escuta o grito que te chamou a atenção. Finalmente você visualiza o ponto do qual o som partiu; há um movimento e alguém está levantando o homem ferido, *que agora está quieto*. Porém agora, olhando o homem, você percebe o barulho do tráfego e no meio do barulho você escuta o crescente som da sirene da ambulância. Agora sua atenção é deslocada para as roupas do ferido; elas se parecem com as do seu irmão, que agora você se lembra, iria te visitar às duas horas. Na tremenda tensão que se segue e na ansiedade e incerteza se aquele homem seria o seu irmão, todo o som desaparece e para a sua percepção existe um silêncio total. Podem ser duas horas? Você olha para o relógio e no mesmo instante você o escuta batendo. *É o primeiro momento de sincronia* entre uma imagem e o seu som correspondente desde o momento que você escutou o grito." (Pudovkin apud Weis e Belton 1985:87)

A importância desse exemplo para a compreensão das relações entre os ritmos de imagem e som no cinema é grande. Ele demonstra o funcionamento da percepção humana - que não é linear. Não percebemos som e imagem vinculados um ao outro, pois essa percepção, segundo Pudovkin, é determinada por dois ritmos:

" Sempre existem dois ritmos, o fluxo ritmo do mundo objetivo e o tempo e o ritmo com o qual o homem observa esse mundo. O mundo é todo ritmo, enquanto o homem recebe somente impressões parciais desse mundo através de seus olhos e seus ouvidos e por uma menor extensão através de sua pele. O tempo de suas impressões varia com a intensidade de suas emoções, enquanto o ritmo do mundo objetivo que ele percebe continua em um tempo imutável. ... É possível para o som corresponder ao mesmo tempo ao mundo objetivo e à percepção do homem desse mundo. A imagem pode reter o tempo do mundo, enquanto o som segue o ritmo variável das percepções do homem, ou vice-versa. Esse é uma forma simples e óbvia de contraponto entre som e imagem. " (Pudovkin apud Weis e Belton 1985:87)

1.2 Narrativa clássica e modelos de interação

1.2.1 Michel Chion - *La Musique au Cinéma*

O crítico de cinema e compositor de música concreta Michel Chion é certamente um dos teóricos que mais escreveu sobre as relações entre som e imagem. Sua formação e experiência como compositor de música concreta¹⁰ lhe deu uma visão ampla da composição musical, muito importante no cinema, onde sempre convivem as pistas de música, sons ambientes, sons acrescentados em estúdio e diálogos. Escreveu uma série de livros sobre esse assunto sendo que são importantes referências para a presente pesquisa *La Musique au Cinéma*¹¹ e *La audiovisión- Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*¹². Em *La Musique au Cinéma*, no capítulo *La musique comme élément et comme moyen*, ele cita algumas funções da música no cinema e algumas considerações importantes sobre a sua utilização. Apresentamos aqui uma síntese desse capítulo, organizando principalmente as idéias do autor que nos interessam do ponto de vista de sua aplicação às estratégias composicionais:

A) *Aparelho tempo/espaço*

A música pode ser vista como um aparelho de tempo/espaço: ela pode nos conectar a outro lugar e a outro tempo, no futuro e no passado.¹³

B) *Música diegética/música de fosso*

A música pode ser diegética / música da tela (executada dentro da ação) e não diegética/ música de fosso (produzida por uma fonte imaginária ausente da ação).

¹⁰ Na década de 70, Michel Chion foi assistente de Pierre Schaeffer no Conservatório de Paris e na ORTF (Organização Francesa de Rádio e Televisão).

¹¹ CHION (1995)

¹² CHION (1994)

¹³ CHION (1995:189)

C) Combinações

Existem múltiplas possibilidades de combinações entre música e a arte cinematográfica; se experimentarmos várias músicas - de estilos e/ou épocas diferentes e que representem códigos culturais distintos - sobre uma mesma cena, cada uma provocará como consequência uma leitura particular dessa cena. Se a música pontuar algum momento específico da cena, ela pode criar um significado que pode não ter sido planejado pelo diretor.

D) Sons tônicos

É igualmente reconhecido como música, ou em todo caso como "musical", um discurso articulado de notas ou de sons "tônicos" no sentido dado à essa palavra por Pierre Schaeffer¹⁴ aos sons onde a massa¹⁵ nos faz escutar uma altura precisa. Se os sons são situados como emanção "natural" - um motor de um automóvel, um ruído de elevador, ou certos zumbidos naturais - essa percepção se dissolve. É música, dentro do universo concreto do filme, aquilo que escapa às leis do real, aquilo que parece existir dentro do som, independente do que se vê. E, dentro da medida onde essa dimensão existe independente do real, ela pode ser a representação de uma ordem simbólica, criadora, organizadora, susceptível de agir sobre o resto do filme, de o organizar e guiar.

E) Música eletroacústica no cinema

Em um filme narrativo, a música eletroacústica¹⁶ pode perder a sua clareza composicional. A imagem cinematográfica, por sua dominante figurativa e seu poder

¹⁴ Compositor francês. (Nancy, 1910 - Les Mises, 1995) Trabalhou na rádio francesa a partir de 1936 e em 1948 criou os primeiros trabalhos de *música concreta* ao manipular e regravar sons de gravações fonográficas. Muitas de suas últimas gravações foram realizadas com colaboradores e em 1960 ele abandonou a composição, embora tenha continuado a lecionar no Conservatório de Paris e publicado tratados em estética, novelas e ensaios. The Grove Concise Dictionary of Music access 27/01/07 <http://www.wqxr.com/cgi-bin/iowa/cla/learning/grove.html?search=Schaeffer&submit=Search+Grove>

¹⁵ massa: critério tipológico schaefferiano ligado às possibilidades de um objeto sonoro ser escutado segundo a altura. São propostos quatro tipos de massa:tônicas,complexas, variáveis e quaisquer CHION (1983:122,123)

¹⁶ Música eletroacústica deve ser aqui entendida como uma vertente da composição musical surgida na metade do século XX, com uma produção voltada preferencialmente para concertos. Embora seja difícil de se formular uma definição que englobe todas suas facetas, as propriedades da "música

de magnetismo espacial, pode dissociar os sons compostos e criar entre certos deles associações imediatas de sentidos, de espaço, de causa, que destroem essa composição.

F) *Continuidade dos planos sonoros*

Os três planos sonoros tradicionais do cinema narrativo - fala, ruídos e música - podem se relacionar de forma contínua e descontínua. A continuidade existe por serem todos elementos sonoros, com a presença de frequências, ritmos, etc. A descontinuidade, pelo fato de que cada um dos três planos possui as suas próprias lógicas temporais e figurativas. Existem várias possibilidades de se criar continuidade entre os três planos, uma vez que existem zonas de interseção entre eles. A independência de cada um desses planos, por outro lado, tende a prevalecer pela força de suas próprias estruturas e ordens próprias.

G) *A música como resumo do filme*

A música pode simbolizar um filme, isto é, descrever de forma resumida o sentimento principal da narrativa.

H) *Valor agregado*

Assim denominado por Michel Chion, o *valor agregado* é um efeito criado por um acréscimo de informação, de emoção, de atmosfera, conduzido por um efeito sonoro e espontaneamente projetado pelo espectador (o áudio-espectador, de fato) sobre o que ele vê, como se esse efeito emanasse naturalmente. Se agregarmos à imagem de um rosto neutro uma música alegre, meditativa ou atormentada, essa imagem assumirá a característica proposta pela música. Esse fenômeno pode também se mostrar de forma inversa, de uma forma que a música se cora por indicações sugeridas pela imagens, segundo certas leis e proporções existentes entre elas.

invisível" mencionadas por Rudolf Frisius (1997, p. 222) podem ser úteis nessa caracterização: ela é tão mais invisível quanto mais seus sons se afastam das possibilidades de uma apresentação ao vivo e também das possibilidades conhecidas da notação musical. FRISIUS (1997:221-249) BLOMANN e SIELECKI (1997)

Michel Chion cita como exemplo o início do filme *La Dolce Vita* (1960) de Fellini, com música do compositor Nino Rota. A cena mostra algumas mulheres sentadas em *chaises longues*, tomando sol em uma cobertura. A música, *não diegética*, tem características de *swing*.¹⁷ Sobre o plano absolutamente estático do grupo de mulheres, a música cria um *valor agregado* à cena, de ritmo e movimento, sugerindo uma sensação de ambigüidade que é importante na leitura do filme.

I) *Síncrese*

Um outro efeito audiovisual destacado por Michel Chion, a *síncrese* - neologismo criado a partir das palavras *síntese* e *sincronização*¹⁸ - é um efeito psico-fisiológico, considerado como "natural" ou "evidente", em virtude do qual dois fenômenos sensoriais e simultâneos, aqui a imagem e o som, são percebidos imediatamente como um só evento, procedente da mesma fonte.

Esse efeito explica como nos desenhos animados do começo dos anos trinta a música se projetava de qualquer objeto desenhado, criando uma relação direta entre imagem e som. O efeito mais óbvio de síncrese é sem dúvida o *mickeymousing* - sincronia absoluta entre animação e música, muito utilizada nos desenhos animados dos estúdios de Walt Disney.

Chion apresenta outras possibilidades criativas da *síncrese*, como a possibilidade de um sincronismo ligeiramente deslocado ou incerto. Esse deslocamento ou flutuação provoca um tipo de *dissonância audiovisual*, que passa a ser fonte de uma poesia particular.

J) *Linhas de fuga temporais*

A música age sobre o tempo da imagem, ou sobre o tempo que percebemos a imagem, por um efeito de *valor agregado* muito característico, através da criação de *linhas de*

¹⁷ swing - Um estilo de jazz. Originou-se por volta da década de 1930, quando o jazz de New Orleans estava em declínio e era caracterizado por uma grande ênfase em solos e improvisações, grandes grupos (especialmente as *big bands*) e um repertório vasto de músicas em compasso quaternário. The Grove Concise Dictionary of Music accessed 27/01/07

<http://www.wqxr.com/cgi-bin/iowa/cla/learning/grove.html?search=swing&submit=Search+Grove>

¹⁸ Em francês, *synchrèse* (*synthèse / synchronisation*)

fuga temporais. Essa propriedade da música produz um efeito chamado *temporalização*, que impõe uma linha de tempo às seqüências, que elas por si só não possuem. Para demonstrar essa idéia Chion propõe uma imagem de um muro, diante do qual há uma cadeira e uma pessoa imóvel sentada nela. Essa imagem não está inscrita em um tempo particular, não há movimento e nada antecipa a sua duração. Uma frase dita sobre essa imagem, um som de campo de um automóvel que passa e uma melodia - três elementos emprestados do domínio da palavra, do ruído e da música - juntos ou separados, podem inscrever a cena em um contexto temporal, lhe dar uma duração, um ritmo e também criar uma antecipação sobre o prazo de sua duração.

Esse efeito de *temporalização* pode ser criado também pelas próprias estruturas musicais - especialmente as cadências harmônicas e melódicas do sistema tonal, os sistemas de formas musicais e as variações de amplitudes: uma música escrita dentro de um estilo tonal e dentro de uma grade de compassos determinada sugere o momento que ela vai terminar ou fazer uma pausa e *essa antecipação se incorpora à nossa percepção da imagem*. Podemos dizer que a música ajuda a estruturar os tempos de uma seqüência cinematográfica não somente pelas pulsações rítmicas, mas também pelo fenômeno da *espera* (geralmente inconsciente, reflexo) da cadência. A variação de dinâmicas musicais pode criar também esse efeito de *temporalização*: um crescendo musical pode criar uma expectativa em relação ao máximo de intensidade que ele vai alcançar, criando uma sensação de tempo, pois temos uma referência auditiva de limites de intensidades sonoras.

K) Dupla antecipação temporal

Outro efeito interessante é chamado por Chion de *dupla antecipação temporal*, que acontece quando a antecipação é criada pela imagem e pela música simultaneamente, em efeito absolutamente análogo ao que no espaço é chamado de *linhas de fuga*. O autor exemplifica :

" Uma pessoa se distancia ou se aproxima : nós antecipamos o momento que ela vai desaparecer de nossa vista ou que vai se chocar à câmara. Paralelamente, as frases

musicais se enunciam, se propoem... Nos estamos dentro de um jogo constante de antecipações temporais, de possibilidades infinitas " (Chion 1995:210)

Como anti-exemplo é citado um ensaio em vídeo de Jean Luc Godard, *Lettre à Fred Buache* (1981). Nesse filme, em uma cena panorâmica em movimento, com enquadramento fechado - que não nos permite avaliar o que vai surgir em seguida - ouve-se o *Boléro* de Ravel, com sua cadência interminável. Além disso, Godard utiliza outro fator de antecipação: a palavra, pois o filme é comentado por um monólogo. Temos então três níveis de *antecipação temporal*, ou *linhas temporais*, que nesse filme, seguindo o estilo do diretor Jean Luc Godard, se cruzam muito suavemente - o interesse está não na realização exata das antecipações, mas na graça e na habilidade como são tratadas.

L) Sensação de fora do tempo

Um certo tipo de estruturação musical, como no *Boléro*, com ostinatos rítmicos, linhas melódicas lentas de valores longos e figuras de imitação, pode criar uma sensação específica chamada por Chion de *fora do tempo*, que no cinema foi utilizado em várias situações. Em cenas em que pessoas fazem amor, filmadas de forma quase ritualística, a música pode criar um *ad libitum* sem prazo preciso e criar um tempo estático e ritual de atos repetitivos. Cenas filmadas em *câmera lenta*, às vezes parecem tentar negar a lei da gravidade e essa forma de música intervem para inscrever a cena dentro de um quadro de tempo fora do ritmo ordinário, suspendendo o tempo real. Nessas cenas, é comum haver a retirada dos sons reais, o que ajuda a criar a sensação de *fora do tempo dentro do tempo* - ou do *tempo entre parênteses*. Em uma cena típica de paz e harmonia, uma música tonal pode, com suas cadências com alto grau de previsibilidade, criar uma sensação de *finitude* na narrativa, que ocorre em paralelo ao discurso musical.

M) A imprevisibilidade da música atonal

Ao contrário da música com grande nível de polarização tonal e com cadências convencionais, a música atonal apresenta uma *ausência de direção perceptível*. Uma música atonal ou de uma modalismo flutuante não é a mesma quando inserida em um

filme: ela é, nesse caso, inserida em um contexto dramático forte que vai lhe dar um lugar, uma direção, mas no qual ela não é mais o fio condutor. Ela passa a ser uma linha inserida em outras linhas; seus caprichosos arabescos desenhados de motivos quase florais ou expressionistas se casam com as linhas dos diálogos e da montagem.

N) *A música co-irriga e co-estrutura o filme*

Mais clara do que a insuficiente e redutora fórmula habitual que diz que a música "acompanha" o filme, Chion apresenta uma proposta de que a música co-irriga e co-estrutura o filme. O prefixo "co" se refere ao fato de que ela não está sozinha desempenhando esse papel e que *um filme é um conjunto solidário e não hierárquico*, onde é absurdo atribuir a qualquer elemento um papel dominante sobre os outros.

A *função de irrigação* é um princípio de animação dinâmica, de criação de energia, cuja força pode se dividir e ocupar todos os canais que encontre.

A *função de estruturação* está ligada ao caráter intermitente da música dentro dos filmes. Mas mesmo onde sua presença é constante, ela pontua, destaca, sublinha. São chamados de *pontos de sincronização* os pontos de verticalidade que contribuem para estruturar o fluxo rítmico, dramático e emocional do filme. São os efeitos característicos dos filmes americanos dos anos quarenta e cinquenta - conhecidos por *underscoring* - pelo qual os acordes da orquestra pontuam e sincronizam tal gesto, a porta que fecha, a expressão estupefata sobre o rosto de um personagem.

Diferentemente da imagem, a música possui um nível de liberdade e fluidez que permite que ela circule livre de qualquer regra de coerência "diegética"¹⁹ dentro do discurso do filme. Sua intervenção pode estar reduzida a um acorde, a poucos segundos ou minutos *ad libitum*. Ela não tem uma moldura própria e a favor de sua

¹⁹ Diegético: "tudo que se refere ao mundo[...] (apresentado e representado) no filme, ao espaço e tempo (ou ao espaço-tempo) fictícios que se figuram na tela [...] àquele universo espaço-temporal [diegése] onde ocorrem os fatos possíveis de serem vistos e ouvidos através da tela e do alto-falante de um televisor [...] é um universo que está determinado por um espaço e um tempo que transcendem as imagens e os sons captados pelo espectador [...] tanto os programas dramatizados como os não dramatizados definem um espaço tempo diegético" GIRALDO-SALINAS apud BETHÔNICO (2001:102)

invisibilidade e do caráter mais ou menos imaginário de sua presença, não conhece nenhum limite do ponto de vista do espaço que ela criou.

P) *A fluidez estruturante do leitmotiv*

O *leitmotiv*, independente do fato de poder representar um som preciso e fixo, identificável por um nome (o tema de Casanova, o tema da solidão), encarna o real movimento da repetição, que, dentro da sequência de imagens e sons próprios ao cinema, desenha e delimita pouco a pouco um objeto, um centro. Ele garante ao tecido musical um tipo de elasticidade e de fluidez, característica dos sonhos.

Q) *O ritmo musical como força de impulsão*

Um filme pode ser definido como um conjunto de ritmos: a agitação rítmica de galhos de árvores, ou os passos de uma pessoa, ou o ritmo visual criado pelo desfile de postes elétricos ou telefônicos vistos de um carro ou de um trem em movimento. A música cria em vários casos um *padrão rítmico*, cronométrico, pelo qual podem ser ordenados os ritmos mais fluidos e irracionais que se produzem na imagem, ao nível do comportamento dos corpos, dos ruídos, das luzes, da montagem.

R) *O efeito de polarização dos sons tônicos*

O *som tônico* (no sentido schaefferiano) que a música pode produzir facilmente, como um pedal de cordas na região aguda ou uma nota repetida no grave, pode ter também, na complexidade dos ritmos do filme, a função de *elemento centralizador* que polariza e cristaliza esses ritmos. Um exemplo desse potencial se mostra em certas passagens do filme *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott, onde os *drones*²⁰ produzidos por longas notas eletrônicas na região grave nos dão a impressão de serem portadores de todos os movimentos sonoros e visuais do filme.

²⁰ Efeito de sons/ruídos graves e contínuos freqüentemente usados em ambientações e trilhas de cinema.

S) *A música modula o espaço*

Em certas situações a música pode ajudar a percepção da dimensão de um cenário. Pode complementar a função dos sons realistas, que por si só podem não transmitir a sensação provocada por um determinado lugar. Como exemplo, Chion cita os documentários e filmes de ficção que mostram altas montanhas:

"Quem já montou filmes sabe que é difícil de traduzir visualmente, mesmo em plano geral, a amplitude de um cenário alpino, pela falta de referências precisas de escala e de linhas de fuga claras para o olhar. É aqui frequentemente que, nos documentários como em filmes de ficção, a música é chamada para salvar a cena: um acorde de cordas "vazio" (como nos poemas sinfônicos de Richard Strauss ou de Vincent d'Indy) ou também uma escrita orquestral bem estendida pelos registros dos instrumentos vão possibilitar a tradução do espaço que a imagem não exprime" (Chion 1995:220)

T) *A música como força motriz*

Pode-se constatar que o som e a música em particular pode às vezes ser um elemento motriz, pelo fato de se passar na tela e também em nós mesmos. Como explicação para isso podemos considerar fatores físicos. O impacto luminoso de uma imagem é pontualmente localizada no nosso campo visual, ao passo que o impacto sonoro se localiza nos ouvidos e a sua vibração é sentida na pele e nos ossos. Sendo *bisensorial*, isto é, tocando dois sentidos ao mesmo tempo, a música tem uma eficácia de impacto maior que o impacto luminoso. Além disso, o que reforça essa característica é o seu caráter rítmico e tonal, que faz com que ela seja a forma de som mais canalizada e concentrada do cinema.

Em uma cena de perseguição clássica, por exemplo, a música serve para transmitir a noção psicológica de *pressa*, a partir de seus próprios meios expressivos - noção que não é associada necessariamente à visão de uma máquina, ou de uma edição rápida. O símbolo da velocidade não é a imagem de um TGV correndo à 260 km por hora. Esse trem corre rápido não porque ele esteja com *pressa*, mas porque essa é a sua função. A

música tem o potencial de transformar essa cena do trem em uma cena onde se sinta pressa e ansiedade.

U) *A função subjetivante da música*

Nos momentos do filme onde não há diálogos - ou onde existe um momento subjetivo de um personagem - a música tem o potencial de manter a continuidade da presença humana - a subjetividade dos personagens - não os abandonando ao mundo extremamente concreto do cinema sonoro.²¹

V) *A concepção da música é indissociável da concepção geral do filme*

Chion se pergunta se haveria um tipo de efeito de vaso comunicante e de complementariedade entre o estilo dos filmes e sua música. Cita como exemplo alguns filmes dos anos 40, nos quais os atores tem uma atuação sóbria e contida e o batimento de seus corações é sugerido somente pela música, hiper-expressiva. Já nos anos 60, alguns filmes têm a música mais articulada e objetiva e a interpretação dos atores tende a um certo expressionismo. Conclui então que a concepção geral da música depende da concepção do filme, isto é, é determinada por ela.

W) *Música empática e música anempática*

O *efeito empático* acontece quando a música adere, ou parece aderir ao sentimento despreendido pela cena e em particular a sentimentos expressos pelos personagens.²² Chamamos esse efeito normalmente de *redundante* e ele funciona segundo o princípio de *valor agregado*. A cena está imersa visualmente dentro de uma atmosfera neutra, mas "colorida" em tom alegre ou triste pela música. Inversamente, a música pode ser colorida de certa forma pela cena a qual ela foi associada. Assim, as imagens e a

²¹ O cinema dos anos 30 e 40 usou largamente esse recurso e a crítica modernista dos anos 70 o criticou em termos da ideologia da transparência e da ilusão. Mesmo em filmes dessa época, quando a intenção era de se criar reflexões críticas com o cinema, o recurso utilizado não deixava de ser o mesmo, isto é, o potencial subjetivante da música. CHION (1995:226)

²² Em outro livro, *La audiovisión - Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*, Michel Chion acrescenta um dado a essa definição quando cita a origem da expressão música empática: da palavra *empatia*, que quer dizer a faculdade de experimentar os sentimentos dos outros. CHION (1994:19)

música exacerbam reciprocamente sua expressão. Por outro lado, o *efeito anempático* acontece quando a música parece se mostrar indiferente ao que acontece na cena. Essa indiferença é freqüentemente marcada por uma certa regularidade rítmica e uma certa ausência de contrastes de intensidade, de flutuações de nível e de fraseado. Como exemplo temos o filme *Hiroshina mon amour* (1958) do cineasta francês Alain Resnais, onde cenas de horror atômico se sucedem ao som de uma valsa e o filme *O Silêncio dos Inocentes* (1990) de Jonathan Demme, onde o personagem Hannibal Lecter põe a tocar em seu toca-fitas o movimento lento do Concerto Italiano de J.S.Bach enquanto assassina selvagemmente dois policiais.

**

Do livro *La Musique au Cinéma*, esses são os pontos mais importantes e úteis para a nossa dissertação. Outro capítulo do livro – que não abordaremos aqui - que também poderia no interessar do ponto de vista das estratégias composicionais é o oitavo capítulo, intitulado *Des auteurs et des films*, no qual Michel Chion descreve a relação de diversos diretores com a música em seus filmes. Ingmar Bergman, Robert Altman, Luis Buñuel, Frederico Fellini, Jean Luc Godard, Stanley Kubrick e vários outros são citados. A análise de Chion da música de filmes dos mais importantes cineastas da história pode nos dar referências sobre a realidade da produção cinematográfica e sobre diversas questões estéticas e profissionais.²³

1.2.2 Claudia Gorbman - *Unheard Melodies: Narrative Film Music*

A professora de literatura comparada Claudia Gorbman é outro expoente entre os autores que estudaram as funções da música na narrativa cinematográfica. Em seu livro *Unheard Melodies: Narrative Film Music*,²⁴ ela apresenta uma série de

²³ *Des Auteurs et des films* – oitavo capítulo de CHION (1995:293)

²⁴ GORBMAN (1987)

conceitos e abordagens relacionando música e narrativa cinematográfica, escolhendo como objeto principal de seu estudo os filmes de narrativa clássica. De todo o texto, selecionamos aqui os tópicos que nos interessam, também do ponto de vista de sua aplicação aos processos de composição.

A) *Easy-listening*

Como dado inicial, Gorbman diz que a música no tradicional cinema narrativo tem como função principal envolver emocionalmente o espectador, desarmando o seu espírito crítico e colocando-o "dentro" do filme. A autora compara a música de filmes ao *muzak* ou *easy-listening music*, música utilizada em lojas de conveniência e supermercados com a função de criar ambientes relaxantes que facilitem o envolvimento do consumidor com o clima de consumo. Para Gorbman, a música pode ajudar no processo de transformar enunciação em ficção, diminuindo a consciência da natureza tecnológica do discurso fílmico. Pode envolver o espectador de forma que ele sinta que ouve (inconscientemente) uma música que os personagens não ouvem. Ele sente que aquela é a "sua" história, sua fantasia, se desenvolvendo diante dele e para ele na tela do cinema.²⁵ O cinema é comparado à hipnose; assim como o hipnotizador tem os seus métodos de indução - como a voz macia, a repetição, a sugestão de imagens agradáveis e envolventes - focalizando a atenção da pessoa em um só ponto, o cinema também tem os seus, que incluem o poder de sugestão e direcionamento da harmonia, ritmo e melodia.²⁶

Ao explicar o porque dessa força da música, ela recorre a investigações psicanalíticas sobre a natureza das nossas relações com os sons: a criança nasce em um "envelope" sonoro e não se distingue do resto do mundo. A voz da mãe seria a primeira impressão sonora que ela usaria para se espelhar e emitir os seus primeiros gritos; segundo certos autores, essa sensação de ligação corporal com a mãe nunca termina. Por essa razão, as primeiras experiências com os sons devem contar muito para as características de profundidade, sensibilidade a valores humanos e a uma infável e pré-verbal ligação com a música. Gorbman conclui então que o objetivo da partitura clássica para filmes seria colocar os ouvidos e os olhos do espectador em harmonia;

²⁵ GORBMAN (1987:5)

²⁶ GORBMAN (1987:6)

unificar um grande corpo de identificação, uma integração do ego regressivo às emoções propostas pelo espetáculo cinematográfico.²⁷

B) O modelo clássico

Gorbman usa como modelo o filme clássico de Hollywood, o melodrama - drama com música - e como citação mais frequente a música do compositor Max Steiner.²⁸ A música de Steiner, baseada no estilo wagneriano de harmonização e orquestração, trabalha com um grande acervo de elementos significativos - herança da ópera alemã - e para a autora, ela

"explica, sublinha, imita, enfatiza ações narrativas e climas sempre onde é possível; ela veste o coração do espectador em sua luva, contribui em direção à definição de um universo dramático cuja moralidade transcendental deve ser a da emoção. " (Gorbman 1987:7)

C) As sete regras

Claudia Gorbman nos propõe sete "regras" ou princípios de composição, mixagem e edição para a música de filmes clássicos:

1. Invisibilidade: o aparato técnico da música "não diegética" não deve ser visível.

A funcionalidade dessa música está ligada a ausência, na tela, do aparato tecnológico que a produz. A grande maioria dos filmes de narrativa clássica segue essa regra, mas algumas exceções - que a reafirmam - são interessantes, como no filme *Prénom: Carmen* (1984) de Jean Luc Godard, onde algumas cenas de um quarteto de cordas ensaiando Beethoven se intercalam com a trama que envolve Carmem, uma assaltante de bancos. O quarteto se situa na ficção através da violinista que aparece de vez em quando em cenas da narrativa principal, mas as tomadas desses músicos ensaiando tem um status completamente ambivalente: são "não diegéticos" ou não ?

²⁷ GORBMAN (1987:7)

²⁸ Músico nascido em Viena, que estudou com Richard Strauss e Gustav Mahler e que compôs a música de filmes clássicos como *Casablanca*, *E o vento levou* e *King Kong*

2. *Inaudibilidade*: A música deve ser subordinada aos veículos primários da narrativa, como diálogos ou imagem. Ela não deve ser ouvida conscientemente.

De maneira análoga à "invisibilidade" da edição contínua das imagens em um filme, a música deve ser "inaudível". Seu volume, ambiente e ritmo devem ser subordinados aos ditados emocionais e dramáticos da narrativa fílmica. Gorbman cita o autor Leonid Sabaneev :

" Em geral, a música deveria entender que no cinema ela deveria quase sempre permanecer em segundo plano: como se fosse a 'mão esquerda' da melodia na tela e não é uma boa coisa quando essa mão esquerda começa a surgir em primeiro plano e obscurecer a melodia " (Sabaneev apud Gorbman 1987:76)

Gorbman lista também algumas práticas ditadas pelo princípio de inaudibilidade:

a) A forma musical é geralmente determinada ou subordinada à forma narrativa. A duração de um trecho musical é determinado pela duração de uma ação ou seqüência visualmente representada. Gorbman cita outra vez Sabaneev e seus conselhos práticos sobre como compor música neutra e flexível (música elástica) que possa ser esticada ou comprimida caso o diretor e produtores do filme queiram modificar a edição no corte final. Ele orienta os compositores a construir pausas, notas sustentadas na música, progressões em seqüência e também pequenas frases musicais, para facilitar o corte.

b) O diálogo, ou qualquer outro som significativo para a narrativa, deve receber prioridade na mixagem final do filme. Nos Estados Unidos, a prática de abaixar o volume da música por trás do diálogo levou a indústria a criar uma máquina chamada de "*up and downer*", que regulava o volume da música automaticamente. E Gorbman cita o engenheiro de som Edward Kellogg quando ele explica a razão disso:

" O sistema aplicado aqui pretendia, na prática, imitar por mudanças de intensidade relativa, o efeito psicológico de mudar a atenção de um som para outro. Na vida diária, nós podemos tirar vantagens das diferenças de direção de forma a concentrar a atenção sobre um som em particular. O resultado de concentrar sobre um som não é,

claro, fazê-lo soar mais alto, mas com nosso senso de direção para ajudar, podemos facilmente esquecer os outros sons, que cumpre a mesma função de destacar o som desejado. No caso do cinema, todos os sons vêm da mesma direção e nosso senso de direção não pode atuar, então a supressão dos sons indesejáveis cumpre essa função." (Mueller apud Gorbman 1987:78)

A prática do cinema trouxe algumas orientações básicas para a composição e orquestração de música que vai ser usada sob diálogos, como a percepção de que as madeiras da orquestra criam conflitos desnecessários com as vozes humanas, diferentemente das cordas. Ou que manter a orquestra distante da extensão das vozes humanas - instrumentos graves sob vozes agudas e vice versa - seria uma boa medida.

c) Certos pontos são melhores que outros para a entrada e saída da música, pois :

"A música tem a sua inércia: ela forma uma certa base no subconsciente do espectador e a súbita interrupção provoca um sentimento de perplexidade estética" (Sabaneev apud Gorbman 1987:77)

Normalmente, em uma cena a *música entra ou sai em ações* (o movimento de um ator, uma porta fechando), ou *em eventos sonoros* (uma campainha ou telefone), ou *em momentos de mudanças rítmicas ou emocionais decisivas*. Ela também *não deve entrar no mesmo momento que a voz*, pois dessa forma ela pode prejudicar a compreensão das palavras. Dessa forma sua entrada se torna pouco perceptível, pois a atenção do espectador está voltada para a ação, para o som ou para a ação que a música está ajudando a dramatizar.

d) O ambiente da música deve ser apropriado para a cena, pois a coerência do vocabulário usado e das referências culturais com a cena ajuda a música a não ser percebida.

3. Significante de emoção: *A música de filmes pode determinar "climas" específicos e enfatizar emoções particulares sugeridas na narrativa, mas é, em primeiro lugar, um significante específico da emoção.*

Nesse caso a música pode funcionar como:

a) Representante do irracional: a associação da música com o irracional predomina em filmes de terror, ficção científica e fantasia como um catalizador no processo textual de se adentrar e abandonar o discurso do realismo. Assim, a música se alinha com o paradigma da coluna da direita:

Lógica	O irracional
Realidade diária	Sonho
Controle	Perda de controle

b) Representante da mulher: Gorbman se refere aqui à mulher como o objeto bom do romantismo e não à velha mulher, ou à humorada e conversadeira, ou às *femmes fatales* (que possuem as suas próprias convenções musicais - jazz, sons de metais ou madeiras...). Filmes com episódios de amor, segundo Sabannev, "são difíceis de dispensar a música". Para esses casos um quadro de oposições pode ser:

Homem	Mulher
Objetividade	Subjetividade
Trabalho	Lazer
Razão	Emoção
Realismo	Fantasia romântica

c) Representante do sentimento épico: a música, especialmente a música romântica com orquestração grandiosa, pode detonar uma resposta de "sentimento épico". Junto com a narrativa visual, ela eleva a individualidade dos personagens para uma significância universal, os faz maior que a vida, sugere transcendência e destino. Então, essa categoria pode ser organizada da seguinte forma, com a música contribuindo com os valores da direita:

O particular	O universal
O prosaico	O poético
O presente	O tempo mítico
O literal	O simbólico

4. Marcação narrativa: Podemos dividir as funções semióticas da música no cinema de narrativa clássica em duas categorias: referencial e conotativa.

a) Referencial: a música proporciona marcações referenciais e narrativas, como por exemplo, indicando pontos de vista, proporcionando delimitações formais e estabelecendo locações e personagens.

Alguns casos podem ser descritos:

1) Começos e finais de filmes:

- a música pode definir o gênero do filme.
- freqüentemente ela apresenta um ou mais temas que vão ser ouvidos mais tarde acompanhando o filme.
- tema de abertura indica que o filme vai começar
- a recapitulação musical no fim do filme reforça a narrativa e seu fechamento formal.

2) Tempo, lugar e estereótipos:

- através dos códigos culturais a música contribui para a definição de época e localização geográfica da narrativa ²⁹

²⁹ Gorbman cita alguns códigos interessantes de Hollywood: uma bateria em 4/4 *allegretto* com o primeiro tempo acentuado, com uma simples melodia em tom menor-modal tocada pelas madeiras ou cordas significam "território dos índios". Um ritmo de rumba com uma melodia em tom maior tocada por um trompete ou marimbas indicam América Latina. Xilofones e woodblocks tocando simples melodias pentatônicas em 4/4 evocam Japão ou China. Acordeons são associadas a Roma ou Paris. Harpas nos levam à Idade Média, Renascença ou cenários celestiais. Estereótipos de personagens também tem os seus significantes típicos. Madeiras e xilofones freqüentemente introduzem personagens cômicos em tom maior com "notas erradas" ocasionais. (GORBMAN 1987 :36)

3) Ponto de vista:

- a música no cinema de narrativa clássica é usada para criar ou enfatizar a subjetividade particular de um personagem. Várias possibilidades existem: a associação da música com o enquadramento de um personagem, uma associação temática repetida e solidificada durante o curso da narrativa, a orquestração de trechos de música que foram previamente cantados por ou para um personagem, ou a colocação de um efeito técnico de reverberação na música para sugerir fortes experiências subjetivas.

b) Conotativa: a música "interpreta" e "ilustra" eventos narrativos

A música no cinema narrativo "ancora" a imagem a significados. Ela expressa ambientes e conotações que, em conjunto com a imagem e outros sons, ajudam na interpretação de eventos narrativos e indicam valores morais, de classe e éticos dos personagens. Além disso, atributos da melodia, instrumentação e ritmo imitam ou ilustram eventos na tela. Essa propriedade de expressar valores conotativos da música pode se apresentar de duas maneiras:

1) Músicas diferentes levam o espectador a diferentes interpretações da mesma imagem ou cena.

As associações que as convenções do cinema de narrativa clássica criaram para instrumentos musicais em particular, ritmos, tipos de melodias e harmonias formam um verdadeiro *léxico de conotação musical* que os departamentos de música da indústria do cinema exploram. Essa tradição começou antes de 1925 com publicações como o *Motion Picture Moods for Pianists and Organists: A Rapid Reference collection of Selected Pieces Adapted to Fifty-Two Moods and Situations*, de Erno Rapee. (fig 1)

MONOTONY

2 (of 2) pieces representing 'Monotony' in Ernő Rapée's
Motion Picture Moods for Pianists and Organists
 (Schirmer, New York 1924, pp. 250-253)

Prelude no. 15

Middle section of Prelude in D \flat major ('The Raindrop')

Frédéric Chopin

The image shows a musical score for the middle section of Chopin's Prelude No. 15 in D-flat major, 'The Raindrop'. The score is in 3/4 time and features a repeating eighth-note pattern in the right hand and a descending eighth-note pattern in the left hand. The piece is marked 'sotto voce' and 'cresc.'.

Figura 1: Trecho de partitura de Prelúdio 15 de Chopin, do livro *Motion Picture Moods for Pianists and Organists*, de Erno Rapee.³⁰

O acompanhante que necessitasse de alguma música para "tristeza" durante a projeção poderia selecionar entre 10 peças, que incluíam o primeiro movimento da Sonata nº2 (Op.27) de Beethoven, os Prelúdios 4 e 20 (Op.28) de Chopin e a "Elegia" (Op.47) de Grieg. Segundo Gorbman, mesmo a música que queira subverter os princípios da escrita clássica de música para cinema irá sempre conotar *alguma coisa* quando tocada junto a imagens narrativas.³¹

2) A música pode funcionar como uma ilustração hiper-explicita, sincronizada momento a momento.

³⁰ fonte: <http://www.atos.org/front-desk/bibliography.pdf> acessem 12/11/06

³¹ GORBMAN (1987:86)

Max Steiner, o compositor adotado por Gorbman como o exemplo para trilhas sonoras de filmes de narrativa clássica, sincronizava sua música a praticamente todos os principais eventos do filme, mudando rapidamente as dinâmicas e a textura orquestral e criando modulações para "segurar tudo" em um trecho musicado. Para esse tipo de procedimento, duas técnicas de ilustração utilizadas são o *mickey-mousing* e o *stinger*. O *mickey-mousing* era a técnica utilizada pelos estúdios Disney nos primeiros desenhos animados e consistia em sincronizar todos os movimentos da imagem com frases musicais "equivalentes" de uma forma absolutamente explícita. O *stinger* é um efeito de *sforzando* na música usado para ilustrar súbita tensão dramática na narrativa.

5. Continuidade formal e rítmica: a música proporciona continuidade rítmica e formal entre tomadas, em transições entre cenas, preenchendo "vazios".

Gorbman cita mais uma vez Leonid Sabaneev:

"...a música preenche o espaço tonal e aniquila o silêncio, sem atrair atenção especial para ela." (Sabaneev apud Gorbman 1987:79)

A música no cinema é comumente associada às palavras "vida", "calor", "cor" e é muito usada para preencher os vazios ou os momentos de estatismo visual, que às vezes são relacionados com uma sensação de "morte".³²

Ela também ajuda a diminuir a descontinuidade de edição dentro de cenas e seqüências: tipicamente a música começa um pouco antes do final da cena A e continua entrando na cena B. Ou pode também, como alternativa, modular para uma nova região harmônica na princípio da cena B.³³

6. Unidade: Através de repetição e variação do material musical e da instrumentação, a música pode ajudar na construção da unidade narrativa e formal.

32 Alguns diretores contrários à estética dominante em Hollywood usaram esse conceito de forma criativa, como o francês Jean Luc Godard. O artigo *Godard's Use of Sound* de Alan Williams, no livro *Film Sound* ilustra mais essa questão - WEIS e BELTON(1985:332)

³³ GORBMAN(1987:90)

Além de servir para colocar o filme dentro de um "envelope musical", com os temas de abertura e encerramento, a música pode contribuir para reforçar a unidade formal do filme. A força mais unificante no cinema de narrativa clássica é o uso de temas, que cria um *subsistema semiótico* pela repetição, interação e variação musical, contribuindo para a clareza da dramaturgia e das estruturas formais da narrativa. As relações tonais também podem ser usadas nesse sentido. Gorbman cita uma regra típica apresentada por Sabaneev: se a música fica ausente do filme por mais de quinze segundos, o compositor está livre para começar uma nova seção musical em uma tonalidade nova e distante, pois o espectador já terá perdido o sentido tonal da seção anterior. Mas se o espaço entre as seções for menor que esse tempo, a nova seção deverá estar na mesma tonalidade, ou em tonalidade relacionada a ela.³⁴

7. *Quebrando as regras: Uma partitura de música para um filme pode violar qualquer dos princípios acima, considerando que a violação está a serviço de outros princípios.*

Certas condições de produção do filme (a especificidade do roteiro, o estilo pessoal do compositor, fatores históricos, etc.) podem fazer com que um dos princípios ganhe precedência sobre outro. Como exemplo ela cita que, na sua função ilustrativa (item 4) a música composta com o conceito de *mickey-mousing* frequentemente se destaca, violando o princípio da inaudibilidade (item 2).

D) Os três níveis de discurso organizado

Gorbman sugere também que podemos ver a música como "significado" ou discurso organizado em três diferentes níveis: códigos musicais puros, códigos musicais culturais e códigos musicais cinematográficos.

1. *Códigos musicais puros* - que se referem à própria estrutura da música que gera o discurso musical. Ritmo, harmonia, melodia, motivos, elementos que definem a forma. Considera-se que a retórica do discurso fílmico (representacional, naturalístico, ritmicamente irregular) deveria ser incompatível com a retórica do

³⁴ GORBMAN(1987:90)

discurso musical (não representacional, lírico, ritmicamente regular). Realmente, a música está sempre engajada em uma luta existencial e estética com a representação narrativa.

Gorbman cita dois filmes onde a dialética música-filme está bem clara, e os códigos musicais puros aparentemente dominam: *Ma Nuit chez Maud*, de Eric Rohmer (1969) e *Chronicle of Anna Magdalena Bach*, de Jean Marie Straub (1967). Apesar dos esforços dos dois diretores no sentido de minimizar o domínio absoluto da narrativa cinematográfica sobre a narrativa musical pura, o resultado só confirma a enormidade da expectativa do espectador - ou seu condicionamento - de impôr motivações narrativas ao assistir a um filme. Pelas análises dos dois exemplos, a autora chega à conclusão que nos filmes *standard*³⁵ os significados musicais estão sempre subordinados aos significados da narrativa.

Como contra exemplo, cita o filme *Vivre sa vie*, de Jean Luc Godard (1962), onde a música do compositor Michel Legrand é freqüentemente interrompida no meio das frases, antes de resoluções tonais previsíveis nesse estilo pseudo-tonal. Esse artifício direciona a atenção para a trilha sonora.

A música composta para filmes *standards*, por outro lado, é caracterizada por frases curtas; alguns recursos composicionais como modulações, *sostenuti* e marchas melódicas e harmônicas garantem uma *adesão mínima à sintaxe musical*, com uma boa flexibilidade de recursos, de forma que a partitura da trilha sonora possa se acomodar aos eventos narrativos.³⁶

2. *Códigos musicais culturais* - são possíveis associações criadas ao longo da história entre estilos musicais e situações, contextos históricos e geográficos, etc. Como diz Gorbman :

"Nós todos sabemos como a música indígena, música de batalha, e música de romance soam nos filmes; nós sabemos como um filme *standard* dos anos quarenta

³⁵ A expressão "filmes *standard*" será usada nesse texto para definir os filmes de narrativa clássica, onde a música se coloca a serviço dessa narrativa, seguindo basicamente o modelo do compositor Max Steiner.

³⁶ GORBMAN (1987:17)

escolheria para apresentar uma atriz sedutora na tela um saxofone apaixonado tocando uma melodia *à la Gerswin*." (Gorbman 1987:3)

3. *Códigos musicais cinematográficos* - segundo Gorbman, são as várias maneiras segundo as quais os elementos coexistentes em um filme se relacionam com a música criada para ele. O *tema*, que é definido como qualquer música - melodia, fragmento de melodia, ou progressão harmônica característica - ouvida mais de uma vez ao longo de um filme, é um elemento fundamental dos códigos musicais cinematográficos.³⁷ Isso inclui "músicas tema", motivos instrumentais de fundo, melodias tocadas repetidamente por algum instrumento ou associadas a personagens. Um tema pode ser extremamente econômico, pois tendo absorvido as associações relacionadas a sua primeira aparição, suas repetições podem subsequentemente lembrar determinado contexto do filme. Isso é muito importante, pois significa que, apesar da música em si ser *não representacional*, o aparecimento repetido de um motivo musical em conjunção com elementos representacionais de um filme (imagens, diálogos) podem fazer com que a música carregue de fato significado representacional. Temas acumulam significados em vários graus. Um tema pode ser associado a uma função fixa, constantemente assinalando o mesmo personagem, local ou situação cada vez que ele aparecer, ou pode variar, ter nuances, participar da evolução dinâmica do filme.³⁸

Richard Wagner definiu algumas características da utilização dos motivos na ópera: ele deveria ser apresentado primeiro em conjunto com o texto verbal - uma linha melódica poética (*Versmelodie*). Essa melodia apareceria mais tarde na orquestra, mas sua referência precisa iria ser firmada pelo contexto verbal.

No cinema, a associação entre imagem e música é suficiente, independente da linguagem verbal. Isso acontece pelos recursos de enquadramento, como o *close-up* (o que não acontece na ópera) que permite que se criem vinculações entre imagens específicas e motivos sonoros.

³⁷ GORBMAN (1987:26)

³⁸ GORBMAN (1987:27)

E) *Implicação mútua entre música e narrativa*

Claudia Gorbman discute algumas possibilidades de relações música/narrativa apresentadas por outros autores e considera curiosamente primitiva a divisão básica em dois conceitos: *paralelismo* (onde a música confirma) e *contraponto* (onde a música contradiz a narrativa). Para ela, essa noção assume que a imagem é autônoma, quando o termo *implicação mútua* é mais precisa e serve para filmes de qualquer complexidade narrativa. Sempre que uma música é aplicada a um segmento de um filme ela irá *atuar* de alguma forma, terá um efeito - da mesma forma que duas palavras justapostas construirão um significado diferente das mesmas quando apresentadas separadamente - porque o leitor/espectador impõe significados próprios às combinações.

A autora apresenta exemplos interessantes: a reação de Siegfried Kracauer³⁹ ao ouvir na sua juventude um pianista bêbado que trocava as partituras de acompanhamento de filmes mudos e com isso criava combinações não ortodoxas entre música e imagem; o prazer dos Surrealistas em descobrir "encontros fortuitos" entre entidades díspares; o cineasta Jean Cocteau, que encomendava ao compositor George Auric música para cenas específicas de seus filmes e depois as trocava de lugar no filme, criando o que ele chamava de "sincronia acidental"; e o fato do cineasta Serguei Einsenstein ter colocado a música como um dos elementos da montagem cinematográfica.

F) *Música diegética, não diegética e meta diegética*

Após definir "diegesis"⁴⁰ como "o mundo espaço-temporal narrativamente implícito das ações e personagens",⁴¹ Claudia Gorbman separa em três categorias a música usada no cinema, segundo a sua relação com o espaço e tempo da narrativa: música *diegética*, música *não diegética*, música *meta diegética*.

³⁹ crítico de cinema alemão, escreveu entre outros livros, *Theory of Film* (New York; Oxford University Press, 1947)

⁴⁰ Outras definições de *diegesis*/ *som diegético* e *música diegética* podem ser vista na seção **1.2.1/B**; na seção **1.2.1/O**; na seção **1.5.1/B**

⁴¹ GORBMAN (1987:21)

1. Música *diegética* - é a que tocada por uma fonte real no filme (um rádio enquadrado em cena e tocando).
2. Música *não diegética* - é aquela que toca "fora" do filme (índios atravessam o deserto enquanto uma grande orquestra toca acordes de quartas e quintas justas).
3. Música *meta diegética* - é aquela que se refere ao que se passa no pensamento ou nas emoções de um personagem (no começo de um filme presenciamos um grande romance do protagonista X, que termina tragicamente durante a guerra. Anos mais tarde, enquanto X e seu melhor amigo Y estão sentados em um café relembando alegrias passadas, Y cita o nome do amor perdido de X. Nesse momento toca um acorde: a face de X se transforma e a música apresenta a melodia que havia sido tocado quando X tinha se encontrado com seu amor). A música nesse caso está tanto no nível *não diegético*, pois não há fonte sonora real no filme, quanto *meta diegético* pois nos permite "ler" os pensamentos do personagem.

Mas, segundo ela, o que em um filme nos permitiria inferir que personagens e espaço existem mesmo quando eles não aparecem na tela, inferir um universo continuamente lógico, quando o que aparece na tela são seqüências descontínuas de cenas? Observa que temos uma capacidade psicológica de impor continuidade em imagens e sons filmados, transformando uma seqüência de edições e cortes em uma simulação do "mundo real" do qual eles são extraídos. Comentários falados - por um narrador, por exemplo - e *flashbacks* narrados - às vezes pela voz do próprio personagem - pontuam muitas narrativas. Os efeitos sonoros entretanto, têm uma tendência a se manterem diegéticos, talvez por causa da ambigüidade de muitos sons quando não estão associados a imagem correspondente. O único elemento do discurso filmico que aparece tanto em contextos não diegéticos como diegéticos é a música. Uma vez compreendida a flexibilidade que a música desfruta em relação à *diegesis*, começamos a reconhecer a diversidade de funções que ela pode ter: temporal, espacial, dramática, estrutural, denotativa, conotativa, todas no fluxo diacrônico de um filme e em vários e simultâneos níveis interpretativos. A música diegética pode criar *profundidade no espaço*; como o volume mais alto significa mais perto e o volume mais baixo significa mais longe, uma progressão contínua de volume, do

nível baixo para o alto, significa um movimento contínuo através do espaço cinematográfico, em direção à fonte sonora.

Algumas montagens usam freqüentemente a música não diegética para unir espaços do tempo diegético, como na famosa cena do café da manhã de *Cidadão Kane* (1941), que mostra Kane e sua primeira mulher sentados em distâncias cada vez maiores entre si na medida que os anos passam, indicando a distância emocional que cresce entre eles. A música, composta de tema e variações, liga e demarca as descontinuidades temporais da narrativa.

G) Música anempática

Citando o crítico francês Michel Chion, Claudia Gorbman ainda pontua a possibilidade da música ser *anempática*, ou uma música "indiferente" a situações dramáticas de um filme; nossa emoção viria do contraste entre uma situação de perigo, por exemplo e a presença de uma música que, dentro da sua própria organização matemática de tempo, não se altera em face ao drama que se passa na narrativa.

H) Possibilidades de comutação

Claudia Gorbman propõe um exercício de comutação - tomado emprestado da linguística - ao selecionar segmentos de filmes e sincronizá-los a diferentes tipos de música. Sugere isso em dois exemplos: no filme *Stagecoach* (1939) de John Ford e no filme *Jules et Jim* (1961), de François Truffaut.

No primeiro, na cena em que os personagens começam a atravessar o *Monumental Valley*, ela sugere trocar a música original (um tema folclórico americano orquestrado) por uma dissonância repentina ou por uma percussão indígena, o que nos faria rever drasticamente nosso inventário de interpretações da cena.

No segundo, ela analisa as escolhas composicionais feitas pelo compositor Georges Delerue em uma cena do filme, onde os três personagens centrais Catherine, Jules e Jim andam de bicicleta, em um tipo de imagem metonímica da trajetória de suas

próprias vidas. Todos os elementos da composição - da curva da melodia à instrumentação escolhida, o andamento, a regularidade das repetições - tudo se relaciona, segundo ela, à cena em que a música se aplica. Como comutação, ela sugere a troca do modo maior pelo menor e observa como resultado o surgimento de sentimentos mais tristes, mais remotos e infelizes. Sugere também a experiência de outros instrumentos para solar a melodia originalmente tocada pelo piano, e analisa o "caráter" dos instrumentos propostos. Finalmente, sugere a inserção de outras músicas como um piano estilo *boogie-woogie* - que injetaria humor à cena - ou a Quinta Sinfonia de Beethoven - que acrescentaria uma grandiosidade ao pobre trio de ciclistas.

D) Funções do silêncio

Ainda nessa cena do filme de Truffaut, Claudia Gorbman analisa três possíveis funções do *silêncio* como alternativas no exercício de comutação: silêncio musical diegético, silêncio musical não-diegético e silêncio estrutural.

1. *Silêncio musical diegético* - seria um tipo de silêncio onde somente os sons dos pedais e das correntes da bicicleta seriam ouvidos, o que daria ênfase ao ambiente, tornando a cena mais real e palpável. Uma cena assim sem música faz com que o espectador possa dar a sua própria interpretação, uma vez que não existe conteúdo emocional explicitado pela música.

2. *Silêncio não-diegético* - nesse caso a pista de som está completamente vazia, o silêncio é total. Em filmes como dos diretores Alan Resnais, Werner Herzog ou Jean Luc Godard esse silêncio seria mais apropriado que em *Jules et Jim*, pois ele sugere cenas de sonho, de intensa atividade mental, de um espírito "modernista" ou de comédia.

3. *Silêncio estrutural* - ocorre quando um som previamente apresentado em um filme se faz mais tarde ausente em pontos estruturalmente correspondentes. O filme nos encoraja a esperar a música como na seção anterior e quando não há música, tomamos consciência de sua ausência.

Após analisar as possibilidades do uso do silêncio, a autora especula, no seu exercício de comutação, quanto à utilização de letras em músicas da trilha sonora de *Jules et Jim* e outros filmes. Chega à conclusão que elas fariam a música perder o seu caráter desejado de neutralidade, pois "roubam a cena" da narrativa, polarizando a atenção do espectador. Para solucionar essa questão de equilíbrio entre músicas com letras e narrativa, o procedimento utilizado em filmes *standards* é colocar, nos trechos com esse tipo de música, os diálogos e a ação em segundo plano para não se perder a emoção proporcionada por uma boa canção.

J) *Ancrage*

Uma função semiótica da música, *ancrage* (ancoragem) pode ser definida como um comportamento ideal da música, quando ela *vincula firmemente o significado pretendido à imagem*, como uma legenda. Esse conceito Gorbman pede emprestado a Roland Barthes, quando ele diz que legendas impressas em fotos funcionam como *ancrage*, "impedindo que significados conotativos proliferem".⁴²

K) *Bonding*

Outra função psicológica apresentada por Gorbman é chamada de *bonding*, que seria uma propriedade de colocar o espectador em estado de regressão, como um sonhador no escuro, em um estado submotor e hiper-receptivo. Criaria uma grande predisposição do espectador de aceitar as pseudo-percepções do filme como se fossem dele. Uma segunda possibilidade da existência dessa função é a de *unir os espectadores entre si*: a antropologia reforça a importância da música em rituais e na identidade grupal.

**

Estes são os tópicos mais relevantes do texto de Gorbman, do ponto de vista das idéias e conceitos úteis ao compositor no processo de elaboração de estratégias. É importante observar que a abordagem clássica apresentada pela autora - o modelo dos filmes de Hollywood, a música de Max Steiner, etc. - se restringe a um repertório

⁴² BARTHES apud GORBMAN (1987:102)

específico de filmes, não se aplicando a inúmeras propostas experimentais realizadas ao longo da história do cinema, que apresentam outras soluções estéticas e formais.

1.2.3. Nicholas Cook - *Analysing Music Multimedia*

Em seu livro *Analysing Music Multimedia*, o musicólogo Nicholas Cook investiga possibilidades de relações entre diversos elementos que compõe o audiovisual, como música, imagem, texto, cores, coreografias. Analisa o resultado das interações entre esses elementos em diversos contextos diferentes: em comerciais de televisão, em composições de Messiaen, Scriabin e Schoenberg, em um vídeo da cantora pop Madonna, em um episódio da *Fantasia* de Walt Disney com a música Sagração da Primavera de Stravinsky e na releitura do cineasta Jean Luc Godard para a ópera *Armide* de Jean-Baptiste Lully.

Para essa dissertação, selecionamos apenas o capítulo *Modelos de Multimídia* - no qual Cook resume de forma extremamente objetiva as possibilidades de interação multimídia. O gráfico criado por ele para representar esses modelos é elucidativo para o segundo capítulo dessa dissertação, pois aponta para três possibilidades claras da música se relacionar com as outras forças narrativas do cinema.

Os três modelos

Cook nos apresenta três modelos básicos de multimídia, com a intenção de fornecer um inventário das maneiras pelas quais diferentes meios podem se relacionar uns com os outros, juntamente com uma terminologia associada para descrevê-los. Esses modelos se aplicam a interpretações tradicionais de canções, da ópera, de vídeos musicais e da música para cinema (figura 2).

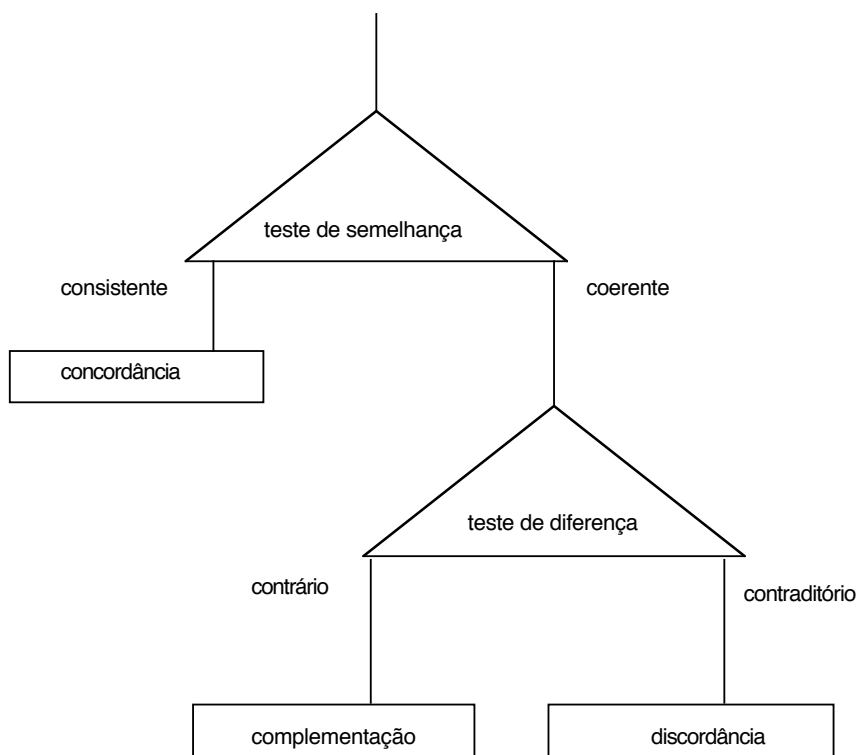


Figura 2: Gráfico que representa as relações estabelecidas por Cook entre os três modelos básicos de multimídia

Em síntese, podemos dizer que os modelos de Cook se aplicam com muita clareza às possíveis relações estabelecidas entre a narrativa de um filme e a sua trilha sonora:

1. O primeiro teste, de semelhança, aponta para duas possibilidades:

a) A primeira, à esquerda do triângulo, uma situação de consistência, onde a música e a narrativa *concordam* entre si; nesse caso não existe contradição, nem complementação. A música apenas reforça aquilo que já está sendo dito.

b) A segunda possibilidade, à direita do triângulo, aponta para uma coerência⁴³ entre música e narrativa, mas que precisa ser submetida a um teste de diferença.

2. O segundo teste nos aponta então dois caminhos:

⁴³O termo *coherent* (coerente) é tomado emprestado de Lakoff e Johnson (LAKOFF e JOHNSON,1980), que o usam para caracterizar metáforas que são claramente relacionadas umas com as outras, mas não são idênticas. Se essa similaridade as torna coerente, é o teste da diferença que vai definir a complementaridade ou antagonismo de sua interação

a) No primeiro, do retângulo à esquerda, a música pode sugerir algo além do que está sendo dito, *complementando* a narrativa.

b) E na segunda, do retângulo à direita, a música e a narrativa *discordam* entre si, podendo, como sugere Cook, criar um terceiro sentido fruto dessa discordância.⁴⁴

⁴⁴ COOK (1998:106)

1.3 Uma visão funcional

1.3.1 Johnny Wingstedt -

Narrative Music: Towards an Understanding of Musical Narrative Functions in Multimedia

O compositor sueco Johnny Wingstedt, em sua tese *Narrative Music: Towards an Understanding of Musical Narrative Functions in Multimedia*,⁴⁵ estabelece uma hierarquia detalhada, definindo uma ampla série de classes, categorias e funções da música no cinema. Diferentemente de Gorbman e Chion, Wingstedt parece ter deduzido sua teoria das demandas apresentadas em sua prática como compositor de trilhas para o cinema, pois as funções por ele apresentadas são mais pragmáticas que as dos teóricos apresentados anteriormente.

São propostas seis diferentes classes - emotiva, informativa, descritiva, guia, temporal e retórica - com suas respectivas categorias e funções:

A) A classe emotiva

Segundo Johnny Wingstedt, apesar de haver uma antiga discussão sobre a possibilidade da música expressar emoções, as pesquisas recentes da psicologia da música indicam que fatores estruturais específicos da música - como articulação, intervalos melódicos, tempo, presença de graves, modalidade, registros e fatores rítmicos - correspondem a certas emoções humanas.⁴⁶ Essa classe só apresenta uma categoria:

1. Emotiva - essa categoria está presente, em paralelo e em combinação com outras categorias, como uma categoria fundamental dentro da estrutura narrativa. São possíveis as seguintes funções:

⁴⁵ WINGSTEDT (2005)

⁴⁶ GABRIELSSON e LINDSTRÖM (2001) em WINGSTEDT (2005)

- descrever um sentimento de um personagem
- estabelecer relacionamentos entre personagens
- acrescentar credibilidade
- ludibriar os espectadores
- sugerir atmosferas psicológicas
- criar pressentimentos

B) A classe informativa

Três categorias compõem essa classe:

1. Comunicar significado - essa categoria inclui algumas funções como:

- esclarecer situações ambíguas
- comunicar pensamentos não verbalizados
- reconhecer ou confirmar a interpretação dada a uma situação pelo espectador

2. Comunicar valores - se baseia em um conceito musical de "significado através de associação" ⁴⁷ estabelecido na nossa sociedade. Inclui funções como :

- evocar uma época
- evocar um contexto cultural
- indicar status social (usado em certos casos de música para propaganda)

3. Estabelecer reconhecimento - muito usado em televisão e propaganda, é também um importante atributo do *leitmotiv* que pode representar um personagem, um relacionamento ou outro fenômeno do filme.

⁴⁷ COHEN(1998) em WINGSTEDT (2005)

C) A classe descritiva

É relacionada à classe informativa em certos aspectos, porém enquanto essa estabelece associações e comunica de uma forma passiva, na classe descritiva a música cria descrições de forma ativa. Se difere também da classe emotiva, pois descreve o mundo real mais do que as emoções. Pertencem a essa classe duas categorias:

1. Descrever contexto - aqui achamos funções semelhantes à tradicional música de programa, onde a música freqüentemente se apresenta para descrever os atributos da natureza. A combinação e superposição com outros elementos narrativos do filme permite que a música seja muito específica nos seus significados. Algumas funções dessa categoria :

- estabelecer a atmosfera do ambiente: em um sentido abstrato como a hora do dia ou estação do ano.
- descrever o contexto real: em um sentido concreto como ao descrever o oceano ou uma floresta

2. Descrever atividade física - inclui funções onde a música ilustra movimentos. Isso pode ser feito em sincronia com o movimento na tela (direto) - ou o movimento pode ser implicado pela música mas não estar claro visualmente (conceitual) . Se o movimento é muito rápido, a música *explica os detalhes do movimento* - ela nos permite escutar o que o olhar mais lento não capta. ⁴⁸ Quando a música está em sincronia absoluta com a imagem, essa técnica é conhecida como *mickey-mousing*.

D) A classe guia

Essa classe ganhou relevância atualmente nas novas mídias, em sistemas interativos, onde serve como ferramenta para a navegação ou guia para o usuário. Inclui funções que podem ser descritas como "direcionando o olho, pensamento e mente" e consiste de duas categorias:

⁴⁸ CHION(1990) em WINGSTEDT (2005)

1. Indicativa - essa categoria pode ser considerada como um artifício musical de indicação. A combinação de dois elementos referenciados pelo tempo, música e filme, faz com que seja possível para a música direcionar a atenção do espectador para certos detalhes no filme. Através da sincronia de eventos musicais a detalhes ou ações na tela (ou às vezes a certas partes do diálogo), a música pode operar separando o que está em primeiro plano dos demais elementos. Como a música normalmente envolve uma dimensão emotiva ou descritiva, ela tem uma vantagem sobre nosso dedo indicador, pois ela pode agregar algum tipo de qualidade descritiva (beleza, perigo, poder...) a um detalhe selecionado. Algumas funções:

- direcionar a atenção
- focalizar o detalhe

2. Mascaramento - Essa categoria tinha originalmente a função de cobrir o som indesejado do projetor de cinema. Atualmente, além de mascarar sons indesejados, a música pode ser usada com a intenção de *mascarar sons fracos* da narrativa, como uma má performance.

E) A classe temporal

Essa classe se relaciona com a dimensão temporal da música, que pode ser considerada uma dimensão sempre presente, como a emotiva e a informativa. É difícil imaginar uma música que de alguma forma não represente ou organize o tempo. Johnny Wingstedt inclui nessa classe duas categorias:

1. Criar continuidade - Pode ser basicamente dividida em três funções:

- construir continuidade de curto tempo - ligações realizadas de uma cena para outra
- construir maior continuidade - ligações realizadas entre seqüências
- construir continuidade total - criando um sentido de continuidade do início ao final do filme. Nesse caso, a continuidade pode ser conseguida usando certos recursos de composição - como motivos (por exemplo *leitmotifs*) que serão variados e desenvolvidos de acordo com

a situação dramática - ou usar uma instrumentação ou estilo consistente ao longo de todo o filme.

2. Definir estrutura e forma - A música pode usar a sua própria linguagem de forma - incluindo o uso de silêncios longos e *leitmotifs*, peculiares à música para o cinema - para moldar a forma da narrativa. A habilidade que a música tem de afetar a percepção do tempo e velocidade geral pode às vezes afetar a percepção da forma, duração ou tempo de um fluxo narrativo. Da mesma forma, a música é às vezes usadas para criar expectativas do que está por vir - essa característica tem fortes conotações emocionais e informativas, mas também afeta a estrutura narrativa.

F) *A classe retórica*

É composta de somente uma categoria:

1. Retórica - Podemos explicar através dessa categoria como às vezes a música se desenvolve e comenta a narrativa. Ela pode comentar a uma cena engraçada, imitando melodicamente uma gargalhada. Pode também ser usada para realizar uma colocação política ou filosófica, "fazendo julgamentos" ou "sendo parcial" em um julgamento de valores.

Para concluir, Johnny Wingstedt coloca que a música opera tipicamente em vários níveis, atuando em diferentes dimensões paralelas: as funções listadas mudam rápida e dinamicamente, interagindo entre si.

1.4 Aspectos cognitivos

1.4.1 Annabel J. Cohen - *The Functions of Music in Multimedia: A Cognitive Approach*

A psicóloga canadense Annabel J. Cohen desenvolve, no Departamento de Psicologia da University of Prince Edward Island, um extenso trabalho sobre percepção auditiva e cognição musical. Tem vários artigos publicados sobre o assunto, como *How Music Influences the Interpretation of Film and Video: Approaches from Experimental Psychology*, *Music as a Source of Emotion in Film* e *Understanding Musical Soundtracks*.

O seu texto *The Functions of Music in Multimedia: A Cognitive Approach* é bastante objetivo em relação às funções da música na multimídia, olhadas pela perspectiva da psicologia. Através de diversas pesquisas quantitativas e qualitativas, foram determinadas algumas funções que, de certa forma, coincidem com as apresentadas pelos autores anteriores.

Nesse texto Cohen coloca que, embora fenomenologicamente a percepção da música ocorra imediata e passivamente, mais de 20 anos de pesquisa nessa área revelam os complexos processos envolvidos quando o cérebro representa sons musicais, os agrupa, os relaciona com padrões similares, extrai deles significados emocionais, etc. Pesquisas neurofisiológicas e psicológicas recentes indicam que a música ativa funções específicas do cérebro que são separáveis dos domínios verbais e visuais. São apresentadas pela autora diversas funções adquiridas pelo processo mental musical:

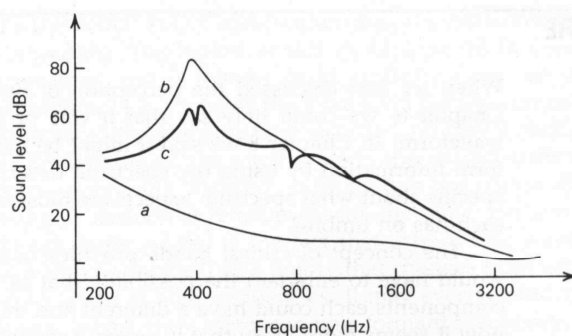
A) A função de mascaramento

Mascaramento é definido como "o processo pelo qual o limiar de audibilidade de um som é elevado pela presença de outro som que o mascare".⁴⁹ Segundo Cohen, a música mascara os sons indesejáveis de três formas :

1. As pesquisas da psicoacústica revelam que sons graves mascaram os sons agudos.⁵⁰ A música é uma máscara eficaz porque os tons musicais, se comparados com outras fontes sonoras, ocupam predominantemente as frequências graves (com fundamentais até 5000 Hz, mas tipicamente abaixo de 1000 Hz).
2. Dois autores, (Bregman e Gaver), definem que os ouvintes querem escutar eventos lógicos e consistentes . Como a música apresenta um discurso lógico e consistente, ela vai ocupar a limitada atenção auditiva que de outra forma seria dissipada por sons estranhos.

⁴⁹ MOORE apud COHEN (1998)

⁵⁰ Esse assunto merece ser tratado com mais detalhes, como no livro *Musical Acoustics*, de Donald E. Hall - HALL (1991). Falando sobre o efeito de mascaramento, o autor apresenta a seguinte questão: "Se você já está ouvindo um som em uma determinada frequência em alto volume, qual é o seu limiar para detectar um som quase imperceptível em outra frequência?" Experiências psicoacústicas concluíram que, como pode ser visto no gráfico, a principal característica é que o segundo som será relativamente fácil de se ouvir se a sua frequência for muito diferente, porém será fortemente obscurecida se ela for próxima da frequência do primeiro som. Hall também chama atenção para a assimetria das curvas, dizendo que "um som de teste é mascarado mais efetivamente quando sua frequência é mais alta do que a do som mascarador do que vice-versa" HALL (1991:390-391). Annabel Cohen parece estar se referindo a essa assimetria na passagem citada.



A curva (a) mostra o limiar típico para a detecção de um som sinoidal de amplitude muito baixa de frequência variável. A curva (b) mostra a elevação desse limiar na presença de um ruído de mascaramento na faixa de 365 a 455 Hz, com nível de 80 db. Sons com frequências acima da frequência de mascaramento são mais fortemente mascarados que os sons com frequências abaixo. A curva (c) mostra a elevação do limiar na presença de um som sinoidal de mascaramento, de frequência 400 Hz e nível de 80 db. Saliências (ou vales) nessa curva indicam redução do mascaramento pois batimentos audíveis revelam a presença do segundo som em frequências próximas a 400, 800 e 1200 Hz. HALL (1991:391)

3. Sons misturados em uma seqüência de sons são mais difíceis de detectar que sons isolados. Isto é chamado por Kidd e Watson de *mascamamento informacional*.⁵¹ Nesse caso, independentemente da superposição ou da extensão de frequências, a presença da música dificulta a audição de outros sons.

O outro lado do efeito de mascaramento da música é o *mascamamento de sons desejáveis*, como os diálogos de um filme, por exemplo, causado por superposição de frequências e o mascaramento de diálogos na região aguda por sons musicais graves.⁵² Por causa disso, compositores devem orquestrar com cuidado trechos de música que fiquem por trás de diálogos.⁵³

B) A função de estabelecer continuidade

Como a música é o som organizado no tempo, sua organização auxilia a conectar eventos díspares em outros domínios. Uma interrupção na música pode sinalizar uma mudança na narrativa. A música contínua pode também indicar a continuidade do tema corrente. Funcionando como um tipo de "cola", a música vai aglutinar os eventos multimídia de diferentes domínios em uma só direção, ajudando o cérebro - que tem uma capacidade limitada de seguir eventos - a "acompanhar a corrente". A função de continuidade ou interrupção da ação é uma técnica comum da composição musical para filmes.

C) Direção da atenção

Aspectos estruturais da música podem direcionar a atenção para aspectos específicos da cena visual.⁵⁴

A análise das questões auditivas podem ser dependentes de propriedades descritas pela teoria da Gestalt como *similiaridade, proximidade e continuidade*.⁵⁵ Para dar

⁵¹ KIDD e WATSON apud COHEN (1998)

⁵² Essa afirmação de Cohen contradiz de certa forma o texto de Claudia Gorbman na seção 1.2.2 : "manter a orquestra distante da extensão das vozes humanas - instrumentos graves sob vozes agudas e vice versa - seria uma boa medida". Para maior clareza sobre o assunto ver nota de rodapé 63.

⁵³ ROSZA apud COHEN (1998)

⁵⁴ MARSHALL e COHEN e BOLIVAR apud COHEN (1998)

⁵⁵ BREGMAN apud COHEN (1998)

sentido às coisas, o cérebro define objetos - que são aquelas coisas que produzem padrões sensitivos correlatos. Por exemplo, os formantes da fala que tem o mesmo padrão de modulação de amplitude normalmente vêm do mesmo narrador e, conseqüentemente, são agrupados pelo ouvinte como a fala de um narrador individual. Seguindo esse argumento, padrões de diferentes modalidades que têm o mesmo padrão de mudança durante o tempo costumam refletir um único objeto. Então, quando os padrões auditivos sincronizam mimicamente com os padrões visuais, a atenção é direcionada para esse padrão visual, mais que para outro que não seja *congruente* com a informação auditiva.

D) *Indução de estados de espírito*

Algumas pesquisas realizadas confirmam que a música pode alterar o estado de espírito ou os sentimentos do espectador. Pignatiello, Camp e Rasar⁵⁶ selecionaram e compilaram trechos de músicas que achavam ser especialmente tristes, alegres ou neutras. Após a apresentação da fita, os entrevistados completaram cartões colocando como estavam se sentindo. Ficou claro desses julgamentos que a música tinha alterado seus estados de espírito na direção esperada.

É importante distinguir claramente o que é *indução de estado de espírito e comunicação de significado*. O primeiro modifica como alguém está se sentindo, enquanto o segundo simplesmente conduz uma informação. Alguém pode receber uma informação sobre tristeza sem que se sinta triste por esse motivo.

E) *Comunicação de significado*

A música pode acrescentar uma terceira dimensão à bidimensionalidade da tela de cinema: a emoção.⁵⁷ Isso foi percebido na época do cinema mudo e para isso foi criada toda uma indústria de material musical impresso com o objetivo de fornecer partituras para os grupos musicais que tocavam durante as projeções. As músicas eram catalogadas de acordo com o significado emocional produzido por cada uma.

⁵⁶ PIGNATIELLO, CAMP e RASAR apud COHEN (1998)

⁵⁷ PALMER apud COHEN (1998); ROSAR apud COHEN (1998)

Certas características da música comunicam sentidos musicais: tristeza é comunicada por andamentos lentos, contornos melódicos descendentes, região grave e o modo menor. A alegria é comunicada por andamentos rápidos e acelerados, região aguda e o modo maior.⁵⁸

A comunicação de significado emocional ou significado através de associação (ex. épocas, culturas e eventos) é particularmente efetiva em situações ambíguas. Por exemplo, dois excertos contrastantes de música de fundo alteram sistematicamente a interpretação de uma cena onde duas pessoas podem estar lutando ou brincando.⁵⁹ Foi também demonstrado que a música de fundo pode modificar o significado de uma simples animação de figura geométrica em movimento.⁶⁰ Cohen coloca que o compositor de música para cinema tem um conhecimento prático da semântica da música, tacitamente conhecida pela maioria dos espectadores.

F) Música e memória

A música tem a propriedade de "adotar" o significado daquilo que ela acompanha. Uma técnica utilizada na ópera, conhecida como *leitmotiv*, utiliza o fato de que um motivo musical pode vir a representar um personagem individual ou tema, de maneira que na ausência do personagem ou de outras marcações visuais, a música sozinha fará as pessoas imaginarem esse personagem. Existe uma base psicológica para tal mecanismo na resposta condicionada clássica (Pavloviana).⁶¹ Essa utilização da música como *ponto de marcação na memória* é motivo de vários estudos⁶² e acontece no cinema, na propaganda, na sinalização de programas de televisão e também na inicialização de sistemas operacionais de computador.

G) Provocação e atenção focal

Partindo do princípio de que uma mente tem locais separados para componentes da música, deduz-se facilmente que, quando existe música, mais áreas do cérebro estão

⁵⁸ LEVI; TREHUB, COHEN e GUERRIERO apud COHEN (1998)

⁵⁹ COHEN apud COHEN (1998)

⁶⁰ SIRIUS e CLARKE apud COHEN (1998)

⁶¹ COHEN apud COHEN (1998)

⁶² COHEN, BOLTZ, SCHULKIND e KANTRA apud COHEN (1998)

ativas. Uma maior atividade do cérebro pode aumentar a concentração no foco de atenção primário e filtrar distrações como o entorno do monitor ou tela, pessoas nas proximidades, ou o desconforto de uma cadeira. O alto nível de estímulos pode fazer crescer o *impacto da experiência multimídia*, fazendo com que ela pareça real.

Os textos citados até agora apresentam coincidências em algumas abordagens, como por exemplo, a função da música de criar significados emocionais, ou de estabelecer continuidade, ou ainda de realizar marcações narrativas e estruturais. Cada autor porém, aborda as diversas questões de maneira particular, enriquecendo o leque de enfoques e ampliando a compreensão das relações entre a música e outras forças narrativas presentes no contexto audiovisual.

1.5 O som - aspectos estéticos e funcionais

1.5.1 David Bordwell and Kristin Thompson- *Fundamental Aesthetics of Sound in the Cinema*

Esse texto dos professores da University of Wisconsin-Madison, David Bordwell e Kristin Thompson trata de aspectos relacionados não somente à música, mas ao som de maneira geral, trazendo assim informações complementares aos textos que tratam de relações da música com a narrativa cinematográfica. Os fundamentos estéticos apresentados por esses autores, além de organizar as diversas formas de se tratar o som no cinema, são esclarecedores para o compositor que utiliza elementos concretos em suas composições. Além disso, o auxilia na sistematização das diversas relações possíveis dos elementos musicais a elementos sonoros já presentes no filme.

Para descrever o poder de influência do som na narrativa cinematográfica, Bordwell e Thompson citam um exemplo:

"Vamos supor que temos um *close-up* de um homem dentro de um quarto e ouvimos o barulho de uma porta se abrindo; se a próxima cena mostra a porta, agora aberta, o espectador provavelmente irá focalizar a sua atenção nessa porta. Temos aí a fonte do som *fora de cena*.⁶³ De uma forma oposta, se a próxima cena mostra a porta ainda fechada, o espectador irá ponderar sua interpretação do som (talvez o som não tenha sido produzido por uma porta?). Assim, a pista de som pode esclarecer eventos de imagem, contradizê-los, ou fazer com que eles sejam ambíguos. Em todos os casos, a pista de som pode estabelecer uma *relação ativa* com a imagem." (Bordwell e Thompson apud Weis e Belton 1985:184)

Em seguida, definem os *Fundamentos do Som no Cinema* e as *Dimensões do Som no Cinema*.

⁶³ tradução livre para *off-screen sound*, que significa um som que é ouvido em uma cena em que a sua fonte não está sendo vista na tela.

A) Fundamentos do Som no Cinema

1. Propriedades Acústicas - São isoladas aqui algumas qualidades do som por nós percebido em nossa experiência diária:

- *Volume* - o som dos filmes é constantemente modificado pela variação de volume. Em diversos filmes, por exemplo, cenas de trânsito intenso em uma rua são acompanhadas de sons de tráfego em alto volume. Porém, quando duas pessoas se encontram e começam a conversar, o volume do som cai.⁶⁴ O volume do som também é afetado pela distância percebida; quanto mais alto o volume, mais perto estaria a sua fonte sonora.
- *Altura* - A altura de um som, determinada pela frequência das vibrações desse som, pode ter usos bem complexos em um filme. Na cena da coroação de *Ivan o Terrível, 1ª parte* (1944), de Sergei Eisenstein, um cantor de voz extremamente grave começa uma canção em homenagem a Ivan e a cada frase desce dramaticamente de altura - fato que Eisenstein enfatiza na imagem, com sucessivos *closes* do cantor coincidindo com cada variação de altura.
- *Timbre* - Os componentes de um som que lhe dão uma "cor" específica, ou qualidade de tom, são usados constantemente por diretores de cinema em suas narrativas. Nas cenas de abertura do filme *Love Me Tonight* (1932), de Rouben Mamoulian, pessoas criam um ritmo musical ao usar determinados objetos de casa, como uma vassoura ou um aspirador de pó. O humor da cena vem, especialmente, dos timbres característicos de cada objeto que insinuam uma pequena orquestração extremamente original.

2. Seleção e combinação - O som no cinema adquire três formas: *diálogos, música e ruídos* (também chamados de efeitos sonoros). Em certos momentos um som pode compartilhar categorias - um grito faz parte dos diálogos ou dos ruídos? a música eletrônica é também ruído? - e certos diretores constantemente tiram partido dessa

⁶⁴ esse procedimento do cinema de narrativa clássica é quebrado intencionalmente em certos filmes do diretor Jean Luc Godard. (WILLIAMS apud WEIS e BELTON 1985:336)

ambigüidade. No cinema, essas três pistas de som são *selecionadas e combinadas* para atender a funções específicas exigidas pela narrativa a ser descrita.

- *Seleção* - Normalmente, nossa percepção filtra o que não nos interessa e retém aquilo que queremos ouvir. Ao ler esse texto, você está prestando atenção às palavras do texto e ignorando vários estímulos que lhe chegam aos ouvidos. Se fechar os olhos e se concentrar no que está ouvindo, vai perceber uma série de sons que não havia notado - vozes distantes, o vento, passos, um rádio tocando ao longe. Como todo técnico de som amador sabe, se você colocar um microfone "aberto" em um ambiente supostamente silencioso, grande parte dos sons não percebidos irão se tornar intrusivos. Como a lente de uma câmera, o microfone é não-seletivo. Todo o aparato tecnológico de gravação e edição de áudio existe exatamente para permitir que o diretor do filme possa controlar, através de seleção, a pista de som de seu filme, guiando a percepção dos espectadores. Um bom exemplo é o filme *Les Vacances de Monsieur Hulot* (1953) de Jacques Tati. Em um hotel, várias pessoas de férias estão descansando; no primeiro plano algumas jogam cartas, enquanto no fundo da cena Hulot joga ping-pong freneticamente. No começo da cena, os jogadores de cartas murmuram baixinho, enquanto o som do ping-pong é muito alto, o que faz nossa atenção ser dirigida para ele. Mais no final da cena, não há som no jogo de ping-pong (que continua) e nesse momento prestamos atenção ao jogo de cartas.
- *Combinação* - Além da seleção, a forma como os sons selecionados são combinados na mixagem final do filme é determinante para o controle da funcionalidade da banda sonora. Em uma cena do filme *Os sete samurais* (1954) do diretor japonês Akira Kurosawa, uma aldeia é atacada por saqueadores durante uma chuva intensa. O som da chuva e do vento é escutado durante toda a cena, formando um *background* contínuo. No princípio da cena, antes da batalha, ouvimos sons de homens conversando, passos e sons de espadas sendo afiadas, pontuadas por longas pausas nas quais ouvimos o som contínuo da chuva. De repente, o som distante do resfolegar de cavalos são ouvidos fora da cena; um corte seco é feito para os bandidos e o volume do som de seus cavalos aumenta abruptamente. Ao entrar na aldeia,

surge um novo elemento sonoro: os gritos de guerra dos bandidos, que aumentam rapidamente com sua aproximação. A cena ganha um imenso impacto com a forma como o som da chuva incessante é interrompida explosivamente por ruídos curtos - os gritos dos feridos, o barulho do choque de um bandido com uma cerca, o relinchar dos cavalos, o som da corda do arco de um samurai, os gritos das mulheres quando os bandidos invadem seu esconderijo. A cena se encerra após a luta final entre bandidos e samurais e voltamos a escutar a chuva densa que continua a cair. A narrativa nesse caso é realizada pelas imagens e pelo desenvolvimento da banda sonora (composta somente de ruídos, completamente sem música) que, a partir de uma sonoridade bastante densa da chuva contínua, é pontuada pelas intrusões abruptas de sons em volumes muito altos associadas a ações cruciais dessa narrativa (os arqueiros, os gritos das mulheres, os tiros das armas).

B) Dimensões do Som no Cinema

Além de suas características próprias, a forma como o som se relaciona com outros elementos do filme lhe dá várias outras dimensões. Primeiro porque o som ocupa uma duração, ele tem um *ritmo*. Segundo, o som pode se relacionar com sua fonte percebida com maior ou menor *fidelidade*. Terceiro, o som traz consigo a sensação das *condições espaciais* nas quais ele ocorre. E quarto, o som se relaciona com elementos visuais que ocupam um tempo específico e essa relação dá ao som uma *dimensão temporal*.

1. Ritmo - Do ponto de vista dos sons no cinema, pode-se considerar que estes estão organizados ritmicamente quando os tempos fortes e fracos formam um padrão distinto e se movem em um passo também distinto. No cinema temos diversos ritmos que convivem entre si:

- *ritmo dos sons* - pode-se comparar o caminhar pesado de um cavalo de fazenda com uma companhia de cavalaria em velocidade máxima
- *ritmo da imagens* - movimentos lentos ou rápidos enquadrados em cena

- *ritmo da edição* - uma sucessão de pequenas cenas cria um ritmo rápido, ao passo que uma cena longa desacelera o ritmo de edição
- *ritmo da música* - definido pelas variações dos andamentos e padrões e figuras rítmicas da composição
- *ritmo dos diálogos* - uma voz de uma pessoa desfalecendo tem um ritmo mais lento que a de um narrador de corridas de cavalos.

Na maioria dos casos o ritmo da edição, do movimento dentro da imagem e do som não existem separadamente. Os sons normalmente acompanham movimentos e freqüentemente continuam através dos cortes de cena. O som pode motivar movimentos de figuras e da câmera. Existe um grande potencial de possibilidades de interações entre esses tipos de ritmo. Os exemplos mais óbvios de combinação entre ritmos de som e imagem são:

- a típica cena de um filme musical, onde as figuras se movimentam seguindo o ritmo determinado pela música. O ritmo de edição é lento, às vezes com um longo plano que cobre toda a coreografia.
- a sincronia perfeita dos desenhos de Walt Disney dos anos 30, conhecida como *mickey-mousing*, onde a música acompanha com precisão o movimento dos personagens, mesmo quando eles não estão dançando.
- A antecipação de uma música de uma cena para o final da cena anterior, criando uma expectativa pela inadequação da música aquela cena.
- O contraste extremo entre os ritmos de imagem e som, como no filme *La Jetée* (1962) do diretor Chris Marker. O filme é feito quase que exclusivamente de cenas sem movimento, mas o ritmo do narrador, da música e dos efeitos sonoros é extremamente dinâmico. O efeito não chega a ser "não-cinemático", mas tem grande eficácia por causa da originalidade do conceito e do cuidado e

consistência que a justaposição de ritmos é desenvolvida ao longo de todo o filme.⁶⁵

2. Fidelidade - Entende-se por fidelidade nesse contexto a correspondência perfeita entre o som e a sua fonte original. Uma cena de um cão rosnando com o som de um rosnado tem grande fidelidade, ao contrário da mesma cena combinada com um miado de gato. A fidelidade envolve expectativas convencionais sobre as fontes de produção, não o conhecimento de onde o diretor realmente obteve o som. Como a pista de som é independente da pista de imagem, é possível se alterar os sons por dublagem ou pela utilização de sons eletrônicos. A ausência de fidelidade entre som e imagem pode criar efeitos cômicos ou dramáticos. No filme *Les Vacances de Monsieur Hulot* (1953) de Jacques Tati, o som do abrir e fechar de uma porta da sala de refeições - cena que se repete continuamente - é substituído por um efeito que se assemelha ao som de uma mola, produzido aparentemente por um pizzicato de corda de violoncello. Já no filme *The Thirty-Nine Steps* (1935) de Alfred Hitchcock, uma arrumadeira descobre um corpo em um apartamento. Na cena de seu grito, no lugar do grito real, ouvimos um estridente apito de trem, que irá surgir na cena seguinte.

3. Espaço - O som tem uma dimensão espacial porque é produzido por uma fonte e essa fonte pode ser caracterizada pelo espaço que ocupa. Do ponto de vista desse espaço ocupado, o som pode ser classificado em:

a) *som diegético* - se estiver dentro do espaço da história. Nesse caso pode ser:

- *On-screen* - se a fonte sonora for vista: um personagem falando em cena e sua voz sendo ouvida.
- *Off-screen* - se a fonte sonora não estiver dentro do enquadramento da câmera, mas estiver no contexto da história: um personagem escutando uma voz sem que possamos ver quem está falando.
- *Interno* - quando é um som subjetivo, isto é, vem da mente do personagem.⁶⁶

⁶⁵ BORDWELL e THOMPSON apud WEIS e BELTON (1985:190)

- *Externo* - quando é necessário a presença da fonte física do som em cena.

O som diegético pode sugerir distância através da variação do parâmetro *volume*. A textura e as dimensões do espaço podem ser determinadas pelo *timbre*. A posição no espaço pode ser determinada pela *posição no espectro multicanal*.

b) *som não diegético* - se não vier de uma fonte no espaço da história. A música cuja fonte não vemos, o narrador onisciente que nos dá informações - sem ser nenhuma personagem da história - são exemplos de sons não diegéticos.

4. Tempo - Do ponto de vista do tempo, em um filme o som se relaciona às imagens de duas maneiras:

- pelo *tempo real de projeção* - a duração física do filme, que em grande parte dos filmes de longa metragem é, em média, entre uma e duas horas
- pelo *tempo da história* - o tempo assumido em que se passa toda a ação do filme, dependendo do roteiro a ser narrado.

No primeiro caso, em relação à imagem, o som pode *sincrônico* - quando coincide exatamente com a imagem que o gera e *assincrônico* - quando existe uma defasagem de tempo entre as duas fontes. O som sincrônico é o usual, que é identificado com a realidade. O som assincrônico provoca um efeito de estranhamento, muitas vezes utilizado como um efeito cômico, como no filme *What's Up Tiger Lily* (1966) do diretor Woody Allen. Nesse filme, foi inserido um trecho de um típico filme de espionagem oriental e o som original foi dublado. A diferença de movimentos labiais das duas línguas cria uma assincronia entre imagem e som - dificuldade sempre encontrada nesse processo de dublagem - que foi explorada pelo diretor como base da sua comédia.

⁶⁶ Claudia Gorbman dá o nome de *música meta diegética* para a música que se passa "dentro da mente do personagem", equivalente ao que Bordwell e Thompson chamam de *som diegético interno*. Vide seção 1.2

No segundo caso, quando o som se posiciona no mesmo tempo que a imagem em termos dos eventos da história, chamamos de *som simultâneo*. É o que acontece a maior parte do tempo em quase todos os filmes, em cenas de diálogo, números musicais, cenas de perseguição, etc. Esse som diegético simultâneo é chamado de *diegético simples*. Se o som ocorre antes ou depois que os eventos da história apresentados pela imagem, *som não-simultâneo* e um som *diegético deslocado*. Nesse caso ainda podemos classificar da seguinte forma:

- som antes da imagem: o som diegético deslocado pode lembrar uma cena anterior através da repetição do som dessa cena enquanto as imagens na tela mostram o presente. No filme *Psicose* (1960) de Alfred Hitchcock, a personagem Marion foi incumbida pelo seu patrão de depositar uma grande quantia no banco e não o fez. Em uma cena posterior vemos a personagem dirigindo o seu carro e na pista de som, a repetição da fala de seu patrão. É um som diegético deslocado interno, pois está acontecendo na mente do personagem, determinando o sentido da narrativa. Um som externo que forme uma lembrança do passado também é possível, como no filme *Accident* (1967), de Joseph Losey, que termina com uma cena onde se vê uma estrada e uma parada de pedágio. Escutamos o som de uma batida de automóvel, mas esse som está representando um acidente ocorrido no início do filme e com isso fazendo a ligação entre os dois momentos da narrativa.
- som após a imagem: o som diegético deslocado pode também acontecer em um tempo posterior ao das imagens. O exemplo mais comum é o narrador que conta uma história acontecida no passado.

O som pode também pertencer a uma cena posterior à imagem, isto é, ele começa enquanto a cena atual ainda não terminou e se prolonga para "dentro" da cena seguinte. Esse efeito é chamado de *ponte sonora* ou *elipse* e ajuda a criar transições.

Toda essa complexidade nas relações temporais do cinema é apresentada no quadro a seguir (figura 4):

	Espaços das fontes	
	Diegético (espaço da história)	Não diegético (fora do espaço da história)
Relação temporal		
1. Som anterior à imagem	Diegético deslocado	Som percebido como "do passado" colocado sobre as imagens (ex. som de discurso de Winston Churchill colocado sobre imagens atuais da Inglaterra)
	Externo: sons do passado; imagens do futuro	
	Interno: memórias de um personagem são ouvidas	
2. Som simultâneo à imagem	Diegético simples	Som percebido como "simultâneo com as imagens" colocado sobre as imagens
	Externo: diálogos, efeitos e música	
	Interno: pensamentos de um personagem são ouvidos	
3. Som posterior à imagem	Diegético deslocado	Narrador no presente fala de eventos mostrados como sendo do passado: sons marcados como "do futuro" colocados sobre imagens
	Externo: sons do futuro; imagens do passado com sons continuando no presente; personagem narra eventos passados	
	Interno: visões do futuro de um personagem são ouvidos	

Figura 4: Quadro de relações temporais do som no cinema segundo BORDWELL e THOMPSON.⁶⁷

⁶⁷ BORDWELL e THOMPSON apud WEIS e BELTON (1985:197)

1.5.2 Michel Chion - *La audiovisión - Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*

Esse livro de Michel Chion trata diretamente das relações audiovisuais. O seu objetivo, para o autor, é mostrar como o ato de assistir a um espetáculo audiovisual vem a ser *ver as imagens + ouvir os sons*, permanecendo docilmente cada percepção em seu lugar; mostrar como, na combinação audiovisual, na realidade uma percepção influe na outra e a transforma: *não se vê o mesmo quando se ouve; não se ouve o mesmo quando se vê*.

Selecionamos dois tópicos desse texto cujas idéias apresentadas podem ser aplicadas à música e utilizadas como parte do ferramental disponível ao compositor para a elaboração de estratégias composicionais:

- Influência do som sobre a percepção do tempo na imagem
- O ponto de sincronização, a *síncrese*

A) *Influência do som sobre a percepção do tempo na imagem*

Um dos mais importantes efeitos criados pelo valor que o som agrega à imagem é a *percepção do tempo da imagem*, que é susceptível de se ver consideravelmente influenciada pelo som. Como exemplo básico disso, Chion cita aqui o prólogo do filme *Persona* (1966), de Ingmar Bergman, no qual imagens fixas desprovidas de toda temporalidade se inscrevem no tempo real através de sons de gotejamento de água e ruídos de passos. Esse efeito de temporalização tem três aspectos:

- 1) *animação temporal da imagem* - a percepção do tempo da imagem se faz mais ou menos fina, detalhada, imediata, concreta ou pelo contrário, vaga, flutuante e ampla.
- 2) *linearização temporal dos planos* - correspondente a uma duração linear na qual o conteúdo do plano 2 segue obrigatoriamente o que mostrou o plano 1 e assim

sucessivamente. Não acontecia no cinema mudo; o som sincronizado porém já impõe uma idéia de sucessão.

3) *vetorização* - ou, dito de outra forma, dramatização dos planos, orientação em direção ao futuro, a um objetivo e criação de um sentimento de iminência e de expectativa. Um plano vai a alguma parte e está orientado no tempo. Chion cita mais uma vez o prólogo de *Persona*, onde ele localiza esse efeito em sua forma pura.

Para que esses efeitos se realizem, eles dependem de alguns fatores:

- *Da natureza das imagens e dos sons a elas relacionadas* - temos aqui dois casos:
 1. *A imagem não tem por si mesma animação temporal nem vetorização alguma*: é o caso de uma imagem fixa ou cujo movimento só é uma flutuação global que não deixa esperar resolução alguma; por exemplo um reflexo na água. Nesse caso, o som é susceptível de conduzir essa imagem a uma temporalidade que o mesmo introduz do princípio ao fim.
 2. *A imagem implica uma animação temporal própria*: como o deslocamento de objetos, movimentos de fumaça, de luzes, variação de enquadramentos. A temporalidade do som se combina então com a já existente da imagem; seja para ir no mesmo sentido, seja para contrariá-la ligeiramente.
- *Do tipo de sons* - um som pode temporariamente animar uma imagem em maior ou menor grau e em ritmos diferentes de acordo com a sua densidade, sua textura interna, seu aspecto e seu desenvolvimento. Alguns fatores que vão influenciar:
 1. *Natureza da manutenção do som*: um som mantido de modo liso e contínuo é menos "animador" que um som sustentado de modo acidentado e trepidante.

2. *Previsibilidade ou imprevisibilidade da progressão sonora*: uma modulação regular, como um baixo contínuo de música ou um tic-tac mecânico e portanto previsível tende a criar uma animação temporal menor que um som em progressão irregular e imprevisível que põe em alerta constante o ouvido e o conjunto da atenção. Mais uma vez é usado o exemplo do filme *Persona*, onde o ritmo fortemente desigual das gotas de água prendem a atenção do espectador. Por outro lado, um ritmo demasiadamente cíclico pode criar também um efeito de tensão porque a regularidade cria a expectativa da possibilidade de uma flutuação rítmica.
 3. *Papel do tempo*: a animação temporal da imagem pelo som não é uma questão mecânica; uma música mais rápida não acelera necessariamente a percepção da imagem. A temporalização depende mais da regularidade ou irregularidade do fluxo sonoro que do tempo no sentido musical da palavra. Se o fluxo das notas da música é irregular mas de ritmo moderado, a animação temporal será maior que se o ritmo for irregular mas de ritmo acelerado.
 4. *Definição do som*: um som rico em frequências agudas cria uma percepção mais alerta.
- *Do modelo de integração entre som e imagem*
 - *Da distribuição dos pontos de sincronização* - nesse caso o som ativa uma imagem de acordo com o nível de previsibilidade, variação e monotonia dos pontos de sincronização.

Além desses fatores, para que o som influencie temporariamente a imagem é necessário que a imagem se preste a ele, por sua imobilidade e receptividade passiva ou pela sua própria atividade - *microrritmos temporalizáveis pelo som*.⁶⁸ Esses fenômenos criam valores rítmicos rápidos e fluidos, instaurando na imagem uma

⁶⁸ Chion chama de microrritmos os movimentos rápidos da superfície da imagem, causadas por eventos como as evoluções da fumaça de um cigarro, a chuva, ondulações da superfície de um lago, da areia, etc., ou até do tremular do grão fotográfico.

temporalidade vibrante e estremeçada. Chion cita aqui o exemplo do filme *Sonhos* (1990) de Akira Kurosawa, no qual o diretor emprega sistematicamente os microrritmos em chuvas de pétalas de flor, nos flocos de uma nevasca, no movimento da neblina.

Uma consideração muito importante feita pelo autor nesse texto é que *a animação temporal da imagem não é um fenômeno puramente físico e mecânico; têm um papel importante também os códigos culturais e cinematográficos*. Cita como exemplo o trêmolo dos instrumentos de corda, procedimento empregado de forma clássica na ópera e na música sinfônica para criar um sentimento de tensão dramática, de suspensão, de alerta. No cinema o efeito "trêmolo" é usado em sons, como por exemplo o som de insetos noturnos na cena final do filme *Hijos de un dios menor* (1986), de Randa Haines. Esse som ambiental está sem dúvida explicitamente codificado nesse sentido e pode ter sobre a percepção dramática do tempo exatamente a mesma propriedade que tem o trêmolo orquestral: concentrar a nossa atenção e nos fazer sensíveis à menor vibração na tela. Os produtores de som de um filme utilizam freqüentemente tais sons de ambientes noturnos e dosam seus efeitos como se fossem diretores de orquestra, mediante a eleição de certas gravações e pelo modo de misturá-las para criar um som global. Porque o seu efeito irá variar pelas densidade do "trêmolo", seu caráter mais ou menos regular ou flutuante e sua duração, exatamente como em um efeito de uma orquestra.

B) O ponto de sincronização, a síncrese

1. Definição

Em uma cadência audiovisual um ponto de sincronização é um momento relevante de encontro entre um instante sonoro e um visual; um ponto no qual o efeito de *síncrese* está mais acentuado. A emergência desses pontos obedece em alto grau a leis gestálticas. Dessa forma, um ponto de sincronização pode surgir principalmente de várias maneiras:

- como ruptura dupla inesperada e sincrônica no fluxo audiovisual (cortes do som e da imagem, característicos da lógica externa)

- como pontuação premeditada na qual venham a coincidir os caminhos do som e da imagem que antes andavam separados (*ponto de sincronização de convergência*)
- pelo seu simples caráter físico; por exemplo quando o ponto de sincronização cai no primeiro plano e cria um efeito de *fortíssimo visual*, ou cujo som tem mais volume sonoro que os demais.
- também pelo seu caráter afetivo e semântico; uma palavra em um diálogo, que tenha certa força semântica e seja dita de certa maneira.

Os pontos de sincronização mantêm sempre uma relação com o conteúdo da cena e a dinâmica da cena em geral. São eles que impõem à cadência audiovisual o seu fraseado, como podem impor em uma seqüência musical os acordes simultâneos ou as cadências.

2. Pontos de sincronização evitados

Da mesma forma que na música clássica ocidental existe o que se chama de cadências evitadas, o mesmo acontece na cadência audiovisual, onde existem pontos de sincronização evitados que às vezes são mais poderosos que os que chegam a produzir-se: dessa maneira eles são oferecidos à elaboração mental do espectador. Chion cita aqui o exemplo do filme *La jungla del asfalto* (1950) de John Houston. Nesse filme, um personagem se suicida; membro de classe alta e envolvido com um esquema de corrupção, chega em seu escritório, abre uma gaveta, pega uma pistola que alí se encontra e... a única coisa que nos chega é o som do disparo, pois a imagem se desloca para outra sala.

3. O golpe, símbolo do ponto de sincronização

Quase sempre, no cinema, os golpes de uma luta são sonorizados de maneira artificial, para que assim eles possam ter uma definição no tempo. Movimentos extremamente rápidos ganham precisão através do som. *O que se ouve é aquilo que não se teve tempo de ver.*

4. Pontos de sincronização acentuados e elasticidade temporal

Chion define aqui o conceito de *elasticidade temporal*, propriedade pertencente inicialmente ao cinema mudo, que não tinha que se moldar ponto a ponto e segundo por segundo pelos sons sincronizados, como aconteceu com os primeiros filmes do cinema sonoro. Segundo ele, essa elasticidade foi retomada nos filmes do diretor Sam Peckinpah,⁶⁹ nos filmes de luta e artes marciais e nos desenhos animados japoneses, nos quais é feita uma análise do movimento (como nas famosas fotos de Muybridge⁷⁰) e o emprego de câmera lenta e da radical estilização do tempo; procedimentos que se basearam no estilo das transmissões esportivas e também das histórias em quadrinhos japonesas, os *mangás*. O que permite a clareza dessa elasticidade temporal - onde é possível dilatar o tempo e contraí-lo - são os *pontos de sincronia*, como os golpes, colisões e as explosões, que vão criar pontos de referências e encontros de um tempo fragmentado e transformado.

5. O meio de sincronização: a *síncrese*

O termo *síncrese* foi criado por Chion combinando "sincronismo" e "síntese" e pretende definir a "irresistível e espontânea soldadura que se produz entre um fenômeno sonoro e um fenômeno visual momentâneo quando estes coincidem em um mesmo momento, independente de toda lógica funcional".⁷¹

A *síncrese* é o que permite a dublagem e a pós-sincronia sonora. Através dela, é possível sincronizar dezenas de vozes diferentes a um só rosto na tela e para uma imagem de um martelo sendo usado podem ser sincronizados diferentes sons.

⁶⁹ Diretor de cinema norte americano, Sam Peckinpah (1925 -1984) famoso por filmes como *Bring me the Head of Alfredo Garcia* (1974) e *Pat Garrett & Billy the Kid* (1973).

⁷⁰ Eadweard Muybridge (1830-1904), fotógrafo inglês, conhecido pelo uso de várias câmeras para capturar o movimento. Para a sua foto *The Horse in Motion* (fig) Muybridge usou uma série de cinquenta câmeras, alinhadas paralelamente à pista e controladas por fios ligados às patas dos cavalos. http://www.mastersofphotography.com/M/muybridge/muybridge_articles1.html acess 15/01/07



⁷¹ CHION (1994:65)

Certas experiências realizadas no campo do cinema experimental mostram que a síncrese pode formar na percepção humana conexões entre elementos que a princípio nada tem a ver uns com os outros - como a sílaba "fá" e a imagem de um cachorro, ou o ruído de um golpe e a imagem de um triângulo. Ela não é, porém totalmente automática; está em função do sentido e segue efeitos de contexto e leis da Gestalt para se organizar. Em um grupo de eventos sonoros e visuais rápidos, alguns se reúnem por síncrese e outros não; a seqüência se "fraseia" de forma complexa, não obedecendo a uma lei simples. Às vezes essa lógica é clara: no caso de um som mais potente que os outros, este irá se aliar com a imagem mais sincronizada a ele que as outras que estão antes ou depois.

Em situações que esperamos um tipo preciso de sons - uma pessoa caminhando, por exemplo - é possível usar diversos sons em função do que se queira expressar. Chion cita aqui o filme *Mon Uncle* (1958) do diretor Jacques Tati, onde passos humanos são sonorizados com várias classes de coisas como bolas de pingue pongue e objetos de vidro.

1.6 Perspectivas experimentais

1.6.1 Noël Burch -

On the Structural Use of Sound

Esse texto do cineasta Noël Burch é importante para a nossa dissertação pelas perspectivas que podem se abrir a partir da sua maneira de conceber o som no cinema: seu texto defende uma estética em que os três componentes da pista de som - diálogos, efeitos sonoros e música - possam ser concebidos e integrados em uma só estrutura, isto é, todos tratados "musicalmente", se interagindo em ritmos, alturas e timbres.

Inicialmente, Burch diz que *a natureza essencial do relacionamento entre som e imagem diz respeito não às diferenças, mas às suas semelhanças*.⁷² A não-seletividade da camera contrasta com o processo natural de seleção do olho humano. Existe uma semelhança sutil dessa forma de captação de imagens com a maneira como o microfone grava e a maneira como o ouvido humano escuta. Como exemplo, Burch cita uma conversa dentro de um carro em movimento; em uma situação real como essa, normalmente é fácil ignorar os sons que possam interferir em nossa compreensão (o barulho do motor, o vento, o rádio, etc.) e captar o que os passageiros estão dizendo, que é o que nos interessa. Um microfone gravando a mesma conversa sob as mesmas condições não poderia fazer uma distinção entre os diversos sons e os iria colocar todos juntos; os sons que fossem gerados por um único alto falante em um teatro estariam *igualmente presentes*, mais ou menos da mesma forma que a câmera reduz a tridimensionalidade do espaço real para a bidimensionalidade do espaço da tela. Por causa dessa "presença igual" de todos os componentes sonoros de um filme ao serem canalizados através dos alto falantes em um teatro, a *orquestração musical* de todos os distintos elementos sonoros de uma pista de som parece imperativa, da mesma forma que o modo pela qual a imagem é percebida demanda uma atenção constante para a composição visual total.

⁷² BURCH apud WEIS e BELTON (1985:201)

Para Noël Burch, *todos esses elementos sonoros podem ser concebidos como parte de uma mesma estrutura e serem tratados sem diferenciação*. Segundo ele, essa atitude - compartilhada por um grupo pequeno porém crescente de diretores contemporâneos - consiste em criar uma pista de som coerente e organicamente estruturada na qual as formas de interação entre som e imagem estão ligadas a outras interações entre os três tipos básicos de sons de um filme: diálogo, música e efeitos sonoros, identificáveis ou não. A interação da música com os efeitos sonoros é exemplificada no filme *The Crucified Lovers* (1954) do diretor japonês Kenji Mizoguchi, com música do compositor Fumio Hayasaka. Nesse filme, as qualidades particulares da música japonesa, onde existe a predominância de sons percussivos abruptos e as suas estruturas gráficas facilitam a criação de interações entre efeitos sonoros e música. Em uma cena onde o herói se esconde em um sótão, uma sucessão de sons com um ritmo próprio criado por arcos de madeira, depois por uma escada se chocando contra a parede geram as primeiras notas (com uma afinação indeterminada) de uma estrutura musicalmente orquestrada que passa a incorporar instrumentos com qualidades tonais semelhantes a esses efeitos sonoros "naturais". Outra passagem musical termina em uma "nota", que na realidade é um som de uma porta se fechando. Aparte da ligação orgânica e dialética estabelecida dessa maneira entre os efeitos sonoros "funcionais" e a música, o fato de que os efeitos sonoros são sincronizados com a imagem visual resulta em outras interações, dessa vez entre a imagem e toda a textura sonora do filme, que de vez em quando salta de uma posição *off-screen* para uma presença *on-screen*.⁷³

Por outro lado, a interação da música com os diálogos pode ser facilitada por certas características de algumas línguas como o japonês - com sua dicção teatral e sua sonoridade estridente, colorida e de ressonância grave, de certa forma semelhante ao *Sprechgesang* de Schoenberg. Burch cita o mesmo filme de Mizoguchi e também *The Lower Depths* (1957), *The Hidden Fortress* (1958) de Akira Kurosawa, *The Saga of Anathan* (1953) de Joseph von Sternberg e *Force of Evil* (1948) de Abraham Polonsky,⁷⁴ nos quais são exploradas algumas das possibilidades de se "orquestrar"

⁷³ BURCH apud WEIS e BELTON (1985:204)

⁷⁴ Nesse filme de Polonsky, todo o diálogo ganha a forma de aliterações, rimas dissonantes e efeitos rítmicos de várias naturezas, em certos casos servindo de "relés" para os efeitos sonoros, como quando batidas em uma porta repetem o ritmo e timbre de uma linha de diálogos que as precederam. BURCH apud WEIS e BELTON (1985:205)

musicalmente o diálogo, e até mesmo especificamente incorporá-los no complexo sonoro do filme.

Certos diretores utilizaram outra forma de explorar a pista de som, tratando os efeitos sonoros de maneira mais livre e lhes dando a função que a partitura musical pretende ter em sua utilização básica. O compositor, engenheiro de som e diretor francês Michel Fano se destacou ao dirigir a sua atenção à *audioplástica* - concepção e execução técnica do complexo sonoro por inteiro, não somente durante a edição do filme, mas também durante as filmagens, pelo fato de que estruturas sonoras pré-concebidas podem determinar certos componentes visuais. Em seus trabalhos, principalmente nos realizados em parceria com o diretor Alain Robe-Grillet - que foram os mais interessantes do ponto de vista do som -, Fano procedia de uma maneira diferente de Mizoguchi: o diretor japonês criava uma textura sonora na qual identificáveis sons *on-screen* sincronizados com a imagem eram associados com elementos musicais (ocorrendo por definição *off-screen*) e esses dois parâmetros sonoros eram ligados através de semelhanças de tom. Já o diretor francês freqüentemente iniciava com um elemento visual e progressivamente incorporava sons *off-screen* na pista sonora, organizando-os em estruturas "musicais", que passavam a influenciar também na estrutura visual. Noël Burch cita como exemplo o filme *L'Immortelle* (1963), dirigido por Robe-Grillet, em uma cena onde se vê uma garagem e a estrutura sonora é progressivamente organizada: batidas de martelos e ferramentas em geral - parte de um espaço auditivo altamente articulado e "gráfico" que se articula com a organização plástica e dinâmica das imagens. O filme *Vidas Secas* (1963) do diretor brasileiro Nelson Pereira dos Santos também é citado por Burch como um exemplo de talento e sensibilidade para a organização plástica dos sons, especialmente a cena final, na qual o som prolongado do ranger das rodas de um carro de boi serve como acompanhamento musical dos créditos do filme.

Nesse texto Noël Burch chega à conclusão que a música japonesa tem qualidades que facilitam a sua integração na textura sonora completa de um filme e a compara com a música ocidental "tradicional"⁷⁵, relatando que a música japonesa é infinitamente

⁷⁵ O autor aqui se refere a música ocidental tonal pré-século XX, com suas características de extrema polarização tonal, dependência rítmica da barra de compassos regulares e timbres restritos aos instrumentos convencionais de orquestra.

mais adaptável aos ritmos não mensuráveis de um filme, não é restrita a estruturas tonais e possui um "fluir livre", uma qualidade semelhante à das imagens. Além disso, um grande número de timbres utilizados na música japonesa são semelhantes aos sons do cotidiano, fazendo mais fácil essa interação entre efeitos sonoros e música. A partir dessa avaliação, o autor questiona o potencial da música ocidental para esse tipo de interação sonora e observa também que a música japonesa só foi realmente acessível ao ouvido ocidental depois da música atonal; compositores seriais sentem profundas afinidades entre seu trabalho e música clássica japonesa, o que, segundo Burch, não deveria acontecer antes de Debussy. A música serial, também segundo ele, a forma mais aberta de música na história da música ocidental, com sua liberdade rítmica sem precedentes e seu uso de timbres considerados vulgares pelos músicos "clássicos", parece *extremamente adequada para a integração dialética e orgânica da música com os efeitos sonoros, assim como com a imagem filmada*. Já a música tonal tradicional com suas formas predeterminadas, suas fortes polaridades tonais e sua extensão de coloridos tonais relativamente homogêneos pode gerar somente uma continuidade autônoma que exista lado a lado com as imagens, meramente correndo em paralelo com os diálogos e os efeitos sonoros ou acompanhando as imagens em um tipo de sincronia musical encontrada nos *cartoons*.⁷⁶ Assim descreve Burch o potencial da música serial para o cinema:

" A música serial, por outro lado, proporciona a forma mais aberta concebível. Em seus interstícios, toda forma de som tem um lugar natural e ela pode proporcionar um complemento ideal para a qualidade "irracional" da imagem concreta, assim como para as estruturas mais racionais criadas pela montagem." (Burch apud Weis e Belton 1985:207)

⁷⁶ Como exceção para essa regra, Burch cita o filme *Cronaca di un amore* (1950), de Michelangelo Antonioni, com música de Giovanni Fusco, onde o uso de dois instrumentos com qualidades tonais fortemente contrastantes (um saxofone e um piano, usualmente tocados separadamente), de um estilo musical associado com a montagem e até com o diálogo e de um desenvolvimento musical bastante sutil no qual os temas consistem em pouco mais que intervalos musicais recorrentes, criam uma relação *gráfica* entre música e o filme. A música é, de fato, um dos principais elementos que contribuem para a unidade do filme. BURCH apud WEIS e BELTON (1985:209)

CAPÍTULO 2

ESTRATÉGIAS COMPOSICIONAIS: ESBOÇOS DE UMA METODOLOGIA DA CRIAÇÃO MUSICAL PARA O CINEMA

De maneira geral, o processo de composição e realização da música de um filme envolve várias etapas pelas quais passa o compositor. Para cumprir esse percurso, ele pode contar, além de seu talento, criatividade e de todo o subsídio teórico-musical de sua formação e experiência, com diversos conceitos, idéias e teorias relacionadas ao audiovisual - algumas delas apresentadas no capítulo anterior. A eficácia da música a ser composta, do ponto de vista da sua funcionalidade no contexto audiovisual, pode ser em grande parte determinada pela compreensão desse aparato teórico e de sua boa aplicação nas escolhas composicionais.

Neste capítulo, relacionamos todo esse conjunto de idéias a uma proposta de um roteiro básico ⁷⁷ a ser cumprido pelo compositor no processo de composição da música de um filme, que passa pelas seguintes questões: ⁷⁸

- definição do conceito musical/referências;
- definição das inserções musicais;
- interações com outros elementos sonoros (diálogos e sons ambientes)
- relação do tempo musical com o tempo das imagens / tempo da narrativa;
- continuidade da narrativa e continuidade musical;
- influências das condições de produção.

⁷⁷ Obviamente esse roteiro vai variar de acordo com estilo do filme, com o grau de importância que a música terá em cada filme, com a forma como ela se insere no filme (se a música é totalmente incidental ou se serão utilizadas canções e temas conhecidos) e principalmente, da metodologia de trabalho do compositor e da equipe envolvida na produção.

⁷⁸ O editor de som e produtor cinematográfico brasileiro Alberto Cavalcanti, na década de 50 em seu livro *Filme e Realidade* (CAVALCANTI 1959), sugeria que o compositor e o editor de som deveriam acompanhar o diretor no processo de criação de um filme desde o início, para que a colaboração entre eles fosse mais orgânica, as idéias se complementassem e com isso o filme ganhasse em qualidade final. Isso pode até vir a acontecer em condições ideais, mas não é a regra. Por essa razão, partiremos aqui de uma situação mais usual, na qual o trabalho do compositor é requisitado a partir do momento em que o filme já está editado em sua forma definitiva.

2.1 Definição do conceito musical/referências

Claudia Gorbman - "*Códigos musicais culturais são possíveis associações criadas ao longo da história entre estilos musicais e situações, contextos históricos e geográficos, etc*" (seção 1.2.2)

Michel Chion - "*A música pode simbolizar um filme, isto é, descrever de forma resumida o sentimento principal da narrativa*". (seção 1.2.1)

Johnny Wingstedt - "*A função de comunicação de valores que tem a música se baseia em um conceito musical de 'significado através da associação', estabelecido em nossa sociedade e inclui funções como a de evocação de uma época e contexto social*" (seção 1.3.1)

Tendo em mãos uma cópia do filme já editado, o primeiro passo será a definição do conceito musical a ser seguido. Esse conceito irá delinear, através de códigos culturais - com um nível de precisão variável - a época, o lugar, o contexto social e/ou o sentimento principal da narrativa que a música ajudará a construir.

2.1.1 Referências

Nesse momento, uma boa comunicação entre o diretor do filme e o compositor é fundamental, pois o primeiro precisa definir o que tem em mente em termos de música - conceitos subjetivos - e para isso somente as palavras às vezes não são suficientes. O vocabulário específico de música, além de não ser absolutamente preciso, não costuma ser dominado por profissionais de outras áreas, o que dificulta essa comunicação. Uma das soluções práticas frequentemente utilizadas para esse problema é a utilização de *referências* musicais. A *referência* é uma amostra de música que exemplifica o que o diretor ou compositor tem em mente, que ajuda a direcionar o processo de composição. De maneira geral, essa é uma forma eficaz de comunicação. Como dizem Karlim e Wright:

" Se o diretor pede uma música como a do filme *E o Vento Levou* (1939), dez minutos da música original removem qualquer dúvida que o compositor tenha sobre a intenção de quem está fazendo o filme " (Karlín e Wright 1990:33)

E em seguida:

"E se o compositor sugere que a música em um determinado trecho siga o *estilo de Vivaldi*, ele deve tentar explicar sua sugestão tocando uma gravação que soe estilisticamente e emocionalmente próximo do que ele tem em mente, especialmente se ele acredita que isso possa não estar claro para o diretor" (Karlín e Wright 1990:33)

Esses autores apresentam um quadro que mostra músicas de compositores famosos que foram utilizadas como referências ⁷⁹ para as trilhas sonoras de filmes conhecidos: (figura 5).

referência	filme	ano	compositor
J.S.Bach	Deathtrap	1982	Johnny Mandel
Hector Berlioz	Les Miserables	1978	Allyn Ferguson
Edgard Elgar	Trading Places	1983	Elmer Bernstein
Sergei Rachmaninoff	MacGyver	1980	Randy Edelman
Erik Satie	Being There	1979	Johnny Mandel
Jean Sibelius	The Last Starfighter	1984	Craig Safan
P. I. Tchaikovsky	Young Frankstein	1974	John Morris
AntonioVivaldi	Sofie's Choice	1982	Marvin Hamlich

Figura 5: Quadro de utilização de referências em músicas de filmes conhecidos ⁸⁰

⁷⁹ Sabe-se que a utilização de referências não implica em plágio. A referência é uma citação de estilo de época e lugar, de instrumentação, ou de processos de composição utilizados por um determinado compositor que, bem aplicados em uma composição original, podem auxiliar muito na criação da música ideal para um filme.

⁸⁰ fonte: KARLIN e WRIGHT (1990)

2.1.2 Idéia, conceito e função

A partir das indicações apontadas pelas referências, o trabalho do compositor vai consistir em buscar algumas idéias que representem com clareza o conceito que se pretende utilizar na música do filme. Citando outra vez Karlin e Wright:

"Se o compositor desenvolver a música a partir de um conceito claro, ele terá uma atitude e um estilo consistente - uma abordagem unificada que irá ajudar a manter a integridade dramática do filme." (Karlin e Wright 1990:81)

Esses autores citam três exemplos de músicas de filmes com conceitos claros e definidos: *O Poderoso Chefão* (1971), no qual o compositor Nino Rota utiliza a linguagem harmônica e melódica típica da Itália, mas preserva um caráter de universalidade no tema; *Being There* (1979) com música do compositor Johnny Mandel, com fortes influências de Erik Satie e do compositor de *ragtimes*, Scott Joplin e que define com precisão o personagem vivido pelo ator Peter Seller; e *The Good, the Bad and the Ugly* (1967) no qual a música do compositor Ennio Morricone com suas ocarinas, assovios, vocalizes e guitarra elétrica representa com extrema originalidade esse *spaghetti western* italiano.

Nesse processo de escolha do conceito geral da música, é necessário que se pense também nas possíveis *funções* que a música poderá cumprir; dentre as diversas estudadas até agora, algumas dentre as descritas por Johnny Wingstedt (ver seção 1.3) por exemplo, são indicadas para essa situação:

- *evocar uma época*
- *evocar um contexto cultural*
- *comunicar pensamentos não verbalizados.*

A evocação de épocas e contextos culturais é feita através da escolha e utilização de estilos musicais que representem esses contextos através de códigos culturais;⁸¹ o conhecimento e a representação precisa dos elementos que caracterizam cada estilo de

⁸¹ GORBMAN (1987:3)

época e de característica regionais é determinante para a formação de uma linha consistente para a música a ser composta.

Já a *comunicação de pensamentos não verbalizados* é uma função que pode ser demandada quando a intenção do diretor for deixar em aberto interpretações sutis do sentimento principal da narrativa, de uma maneira pouco óbvia, ou que sugira sentimentos ambíguos. Nesse caso a música poderá insinuar elementos contrastantes que criem essa ambigüidade. Segundo Nicholas Cook (seção 1.2.3) teremos opções da música *concordar*, *complementar* ou *discordar* com o sentimento principal do filme, o que nos sugere diversas possibilidades de estratégias criativas.

2.1.3 Tema de abertura

O tema de abertura do filme - na maioria dos casos tocado durante os letreiros iniciais - é determinante na definição do tema central da narrativa. Em certos casos, quando o filme acontece em vários níveis - romance, comédia, ação, aventura - o compositor deve escolher qual dos elementos dramáticos irá ressaltar nesse tema. Muitas vezes as cenas iniciais já determinam o elemento mais apropriado: se o filme começa com uma cena de um crime, por exemplo, uma possibilidade criativa poderia ser a da *discordância* - uma música romântica, por exemplo - o que poderia sugerir uma colocação irônica, ou deixar em suspenso a avaliação do espectador sobre as razões do crime.

Na abertura do filme *Agnes de Deus* (1985) do diretor Norman Jewison, por exemplo, são mostradas imagens de uma igreja. Entretanto, a música do compositor Georges Delerue para esse momento indica que existe alguma coisa a mais no filme. Ela provoca uma sensação de suspense na audiência, conduzindo-a a esperar momentos de tensão e problemas ⁸² (figura 6).

⁸² KARLIN e WRIGHT (1990:128)

Agnes of God 1M1 Main Title Georges Delerue

Figura 6: Música de George Delerue, tema de abertura do filme *Agnes de Deus* (1985) dirigido por Norman Jewilson.⁸³

Podem ser aqui observadas as linhas melódicas cromáticas em região aguda nas cordas; as tensões harmônicas criadas pelos intervalos de sétimas maiores e nonas menores; e as entradas progressivas das cordas, depois madeiras e harpa em *crescendo*.

Em *La Musique au Cinéma*, Michel Chion cita alguns exemplos de como a música pode representar o sentimento principal da narrativa: os filmes *Taxi Driver* (1975) de Martin Scorsese, *Casanova* (1976) de Fellini e *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott. No primeiro, o tema principal de Bernard Hermann - que consiste de duas notas em *crescendo* e *decrecendo* orquestrada nos metais e nas percussões e repetidas algumas vezes com variações - simboliza e resume o estado de pressão do personagem principal, o chofer de táxi Travis Bickle.

No filme de Fellini, a música de Nino Rota representa a visão que o diretor queria dar do seu herói: não o *bon vivant* que muitos viam a partir de suas memórias, mas um

⁸³ fonte: KARLIN e WRIGHT (1990)

escravo da performance, preso dentro de um cerco infernal e repetitivo, um ser jamais nascido, "um esquilo dentro de uma jaula". Nas palavras de Chion:

"Primeiro, sobre a imagem de vagos reflexos de lâmpadas noturnas sobre a superfície a água, um grande balanço impertubavelmente regular se instala, como se fosse de um pêndulo ou de um carrilhão hipnótico, sobre intervalos de quintas descendentes: a jaula. No interior desse balanço surge, sobre um ritmo igualmente regular, um tema frágil feito de um vai e vem de notas conjuntas ascendentes e descendentes, inscrito dentro do âmbito ridiculamente restrito de uma quinta diminuta: o movimento do esquilo". (Chion 1995:204)

Como diz Chion, em *Blade Runner*, filme de ficção - apesar de se passar dentro de uma cidade -Vangelis criou um tema grande e amplo, um tipo de hino solene, que termina com uma cadência plagal da quarta sobre a tônica superior e onde os grandes saltos melódicos se acompanham de grandes flutuações de intensidade. O tema é apresentado *a capella*, tratado com uma grande reverberação, o que faz surgir um imenso vazio, considerando que os títulos da apresentação se mostram sobre um fundo preto. Em seguida, nas primeiras imagens espetaculares dos "faubourgs" de Los Angeles em 2019, a música é integralmente substituída por longos acordes de sintetizador, como se fosse um grande órgão. Esse conceito do início é muito claro: o tema, símbolo do filme, instala uma certa atmosfera épica, mas cria também, antes do levantar da cortina, um tipo de vazio. A continuação preenche visualmente e acusticamente esse vazio, por uma explosão sensorial de cores e sonoridades. Na maior parte do tempo o público não se dá conta que o tema que ele escuta nas primeiras imagens é exatamente o mesmo dos letreiros.⁸⁴

A função dos temas musicais de Bernard Herrmann, Nino Rota e Vangelis e a impressão que eles passam ao espectador nos três exemplos apresentados são, como diz Chion, de epígrafes simbólicas, de enunciados do próprio filme.⁸⁵

⁸⁴ CHION (1995:205)

⁸⁵ CHION (1995:205)

2.1.4 Personagens

Ao longo do filme, pode ser necessário definir o conceito de personagens específicos, através da criação de motivos característicos e marcantes; dois exemplos são interessantes para mostrar alguns recursos de composição utilizados para se definir o conceito de personagens que representam o *mal* em filmes:

- *The Magnificent Seven* (1960), do diretor John Sturges, onde o compositor Elmer Bernstein compôs uma melodia forte e agressiva que representa não um herói, mas um personagem infame. Sobre um acorde de Fá menor com sexta e nona acrescentadas (fá-lá bemol-dó-ré-sol), articulada em colcheias pelos violinos, violões e trompas é desenhada uma melodia pelas madeiras e trompetes que repousa na nota si natural. Observa-se também na linha dos baixos a nota ré bemol. (figura 7)

The Magnificent Seven Villains' theme Elmer Bernstein

Figura 7: Música de Elmer Bernstein para o filme *The Magnificent Seven* dirigido por John Sturges ⁸⁶

- *Return of the Jedi* (1983), dirigido por Richard Marquand, no tema do personagem Darth Vader - um ensaio clássico sobre a representação do *mal*. O compositor John Williams utiliza uma harmonia em tom menor, em falsa

⁸⁶ fonte: KARLIN e WRIGHT (1990)

relação não simultânea com a melodia em tom maior; a nota sol seguida de acorde de mi bemol menor - mi bemol/sol bemol/si bemol (figura 8).

Return of the Jedi Darth Vader theme John Williams
Orchestrated by Herb Spencer

A la marcia
Picc./Fl./Bells
Fl./Ob./Cls.
Eng. Hn.
Marcato
3 Tpts./5 Hns./4 Tbs. (8va bassa)
Deep Military Dr.
B. Dr.
Vlins.
Vlas.
Vc./Cb. (8va)/Timp.
TamTam

94 95

Figura 8: Música de John Williams para o filme *Return of the Jedi* dirigido por Richard Marquand⁸⁷

Nesses dois exemplos é possível considerar que, para a representação do *mal*, exista a utilização de um *código musical cinematográfico* da forma que Gorbman descreve em **2.2/D**, caracterizada por:

- No primeiro exemplo a presença da nota ré bemol 2 na região grave, formando uma *oitava aumentada* com a nota ré 3 do acorde fá-lá bemol-ré-sol
- No segundo, a falsa relação maior/menor com a variação de uma *segunda menor* da nota sol para a nota sol bemol.
- Colorido harmônico produzido pela presença desses intervalos; a interferência desestabilizadora dessa dissonância em um discurso aparentemente diatônico, criando uma sensação de ambiguidade tonal.
- As figuras rítmicas repetidas de forma incisiva.

⁸⁷ fonte: KARLIN e WRIGHT (1990)

2.2 Definição das inserções musicais

V.I. Pudovkin - "*A função que o som tem no filme é muito mais significativa do que a de uma imitação escrava do naturalismo; a primeira função do som é aumentar a expressividade potencial do conteúdo do filme*" (seção 1.1.2)

Michel Chion - "*Nos momentos do filme onde não há diálogos - ou onde existe um momento subjetivo de um personagem - a música tem o potencial de manter a continuidade da presença humana - a subjetividade dos personagens - não os abandonando ao mundo extremamente concreto do cinema sonoro*". (seção 1.2.1)

Claudia Gorbman - "*Normalmente, em uma cena a música entra ou sai em ações, ou em eventos sonoros, ou em momentos de mudanças rítmicas ou emocionais decisivas. Ela também não deve entrar no mesmo momento que a voz, pois dessa forma ela pode prejudicar a compreensão das palavras*". (seção 1.2.2)

Definido o conceito geral da música,⁸⁸ inicia-se a etapa de marcação dos momentos de inserção musical.

Um dos critérios possíveis para a escolha desses momentos é apresentado por John Huntley e Roger Manvell:⁸⁹ a música deve estar presente quando for *necessária*, isto é, quando outros meios narrativos utilizados não conseguirem por si só relatar a história proposta no roteiro, com a clareza, intensidade e seguindo a estética assumida pelo diretor.⁹⁰ Fred Karlin e Rayburn Wright enfatizam essa afirmação ao dizerem que:

"para justificar a presença da música em uma cena você deve saber em que a música poderá contribuir para aquela cena. Ela estabelecerá um ponto de vista

⁸⁸ É importante salientar aqui que vários filmes apresentam uma diversidade de estilos/vocabulários musicais em sua trilha sonora - incidental/composta ou diversas canções - o que não deixa de ser um conceito geral definido pelo diretor. Como exemplo básico temos o filme *2001- Uma Odisséia no Espaço* do diretor Stanley Kubrick, que tem inserções de músicas de Richard Strauss, Johan Strauss, Gyorgi Ligeti e Aram Khachaturian

⁸⁹ HUNTLEY e MANVELL (1957:73)

⁹⁰ Sabemos que, nesse contexto, o termo *necessidade* pode ser aberto a diversas interpretações. O que nos interessa no momento é definir critérios que sirvam para escolher os pontos de inserção musical.

dramático ? Ela nos levará para dentro da mente de um personagem? Ela irá enfatizar uma emoção ou proporcionar um pulso rítmico para conduzir a ação adiante ?" (Karlin e Wright 1990:48)

A partir dessa idéia, é possível fazer uma ligação entre a *necessidade* da música e a sua *função*:

necessidade _____ *função*

E conseqüentemente, identificada a necessidade e a função a ser cumprida, o compositor pode começar a pensar nas inúmeras possibilidades de *estratégias composicionais* a serem adotadas para que a música cumpra a função exigida:

necessidade _____ *função* _____ *estratégias composicionais*

As diversas funções apresentadas no capítulo anterior ilustram a variedade de necessidades que podem surgir nessa leitura inicial do filme.⁹¹

Na categorização apresentada por Johnny Wingstedt, por exemplo, a classe e categoria *Emotiva* inclui como uma das funções *descrever um sentimento de um personagem*; um exemplo clássico e bastante óbvio dessa situação é dada por Claudia Gorbman, quando ela cita o "caso John Gilbert":

"Gilbert, celebrado pela intensidade de sua paixão amorosa em romances de filmes mudos, criou mais embaraço do que encanto na platéia presente em sua primeira aparição em filmes sonoros (*His Glorious Night*, 1929). Em seus filmes mudos, ele falava (sem som) 'I love you, I love you, I love you...', para o prazer da platéia. Porém quando ele articulou essas linhas na pista de som, os espectadores reagiram ridicularizando-o com gargalhadas." (Gorbman 1997:49)

⁹¹ É importante ressaltar aqui que uma inserção musical freqüentemente pode cumprir mais de uma função, que podem ser cumulativas. A dimensão temporal da música por exemplo, segundo Wingstedt (seção 1.3.1), é sempre presente. Uma inserção musical então, exerce sempre a função de definir tempo, independente de outras funções presentes. Algumas estratégias composicionais podem ser pensadas para resolver diversas funções simultaneamente.

Mais adiante em seu livro, ela apresenta a solução encontrada pelos diretores para situações como essa: no lugar de cenas explícitas de declarações de amor, a utilização da música certa que iria sugerir a situação de romance, envolvendo o espectador em um *envelope emocional*:

"...se a música está funcionando corretamente, ela nos faz menos críticos e um pouco mais susceptíveis aos sonhos" (Gorbman 1997:55)

Temos então nesse exemplo:

QE⁹²

necessidade	função	estratégias composicionais
ausência de clareza dos sentimentos dos atores - reforçar sentimento do ator pela atriz	descrever um sentimento de um personagem	códigos culturais: música romântica que envolva a pletéia com os sentimentos dos atores

Dentre as mesmas categorias apresentadas por Wingstedt, temos também a classe *informativa* e, dentro da categoria *comunicação de significado*, a função *esclarecendo situações ambíguas*. Aqui temos claramente uma situação de *necessidade* da música: uma cena que - esgotados os outros recursos narrativos - não apresenta clareza de sentido pode ser bem resolvida pela utilização de elementos musicais que passarão a fazer parte da narrativa. Anabel Cohen descreve bem essa propriedade da música:

"A comunicação de significado emocional ou significado através de associação (ex. épocas, culturas e eventos) é particularmente efetiva em situações ambíguas. Por exemplo, dois excertos contrastantes de música de fundo alteram sistematicamente a interpretação de uma cena onde duas pessoas podem estar lutando ou brincando. Foi também demonstrado que a música de fundo pode modificar o significado de uma simples animação de figura geométrica em movimento."⁹³

⁹² Neste texto chamaremos o quadro apresentado a seguir de "quadro das estratégias" (**QE**). Nele estará resumida a lógica da escolha da estratégia composicional como uma das possíveis soluções para a necessidade da música no momento em questão.

⁹³ COHEN (1993)

Como exemplo dessa situação podemos citar o filme *Blue Thunder* (1983) de John Badham, no qual o compositor Arthur B. Rubinstein criou, para uma cena de diálogo entre os atores Roy Scheider e Candy Clark, um trecho musical que sugere, pela linha das melodias e pelas dissonâncias presentes na harmonia escolhida, um relacionamento perturbado entre os dois atores. Aqui temos uma inserção musical que auxilia na clareza da narrativa, isto é, ajuda a platéia a compreender exatamente o que está acontecendo entre os personagens (figura 9).

Blue Thunder M-31 Arthur B. Rubinstein
Orchestrated by Bill Brohn

The musical score is presented in two systems. The first system contains measures 1 through 5, and the second system contains measures 6 through 10. The notation includes treble and bass clefs, a key signature of one flat, and a 4/4 time signature. Dynamics such as *ppp* and *pp* are indicated. Performance instructions like 'Keybd. solo', 'sord. Vlns.', and 'Vlas. sord. (harmonic)' are present. The measures are numbered 1 through 10 at the bottom of the score.

Figura 9: Música de Arthur Rubinstein, do filme *Blue Thunder* (1983) dirigido por John Badham⁹⁴

QE

necessidade	função	estratégias composicionais
ausência de clareza dos sentimentos dos atores - mostrar relacionamento perturbado	esclarecendo situações ambíguas	música romântica porém com sutis tensões harmônicas na melodia

⁹⁴ fonte: KARLIN e WRIGHT (1990)

2.2.1 Economia

A economia pode ser um parâmetro para se avaliar a necessidade real de música em diversos trechos de um filme. Segundo Huntley e Manvell:

"quanto maior a economia na utilização da música, maior será o efeito dramático por ela alcançado". (Huntley e Manvell 1957:73)

São diversos critérios para a escolha dos pontos de inserção de música e isso pode variar pelo estilo do filme e estilo do diretor.⁹⁵ Um bom exemplo de utilização extremamente econômica, criteriosa e expressiva da música pode ser visto no filme *Vivre sa vie* (1962) do diretor Jean Luc Godard.⁹⁶ O mesmo trecho musical de poucos segundos de duração, composto pelo compositor francês Michel Legrand, é repetido em diversos trechos do filme, cortado a cada momento de uma forma. O autor Royal S. Brown em um artigo para a *Quartely Review of Film Studies* analisa assim o uso da música de Legrand por Godard :

"Para o seu filme *Vivre sa Vie* Godard chamou Legrand para compor um tema e desenvolver onze variações de forma a seguir paralelamente a construção do filme; entretanto, na sala de edição, Godard escolheu incorporar somente os primeiros compassos da segunda ou terceira variação composta, repetindo esses mesmos compassos por todo o filme. Godard segue um caminho contrário ao tradicional modo de Hollywood ao desagregar o tema musical e a estrutura narrativa de forma a tratar os elementos de áudio e visuais como complementares, mas que são, entretanto, recursos separados. Na primeira cena do filme, nós vemos três *close-ups* diferentes da face da personagem Nana, cada um começando com um dos segmentos musicais. Os três ângulos de Nana são três variações do mesmo tema de sua face, da mesma forma que os três segmentos de música são três variações do mesmo tema musical. Dessa forma, Godard realiza um paralelismo entre os eventos visuais do filme com a música; porém, ao cortar a música antes do final de cada cena visual, ele insinua que a música e a imagem permanecem como linguagens separadas, independentes uma da

⁹⁵ Em *La Musique au Cinema*, Michel Chion dedica um capítulo (*Des auteurs et des films*) à descrição da relação de diversos diretores de cinema com a música de seus filmes.

⁹⁶ É importante ressaltar aqui que o diretor Jean Luc Godard não segue em seus filmes os princípios do cinema de narrativa clássica. Mas o exemplo apresentado é uma mostra de uso não convencional e econômico de música em um filme, que sugere perspectivas criativas para o compositor.

outra. A escolha de Godard ao colocar em *looping* a mesma música através do filme cria um senso de repetição e perda de controle que ataca a noção de livre arbítrio no filme. Embora Nana acredite em sua capacidade de controlar os eventos em sua vida, a derrocada de sua vida econômica parece provar o contrário. A técnica de Godard de entremear som e imagem em alguns momentos enquanto insiste em manter a estrita separação em outros reflete a sua insistência em que a música, como a língua, algumas vezes tem sucesso e algumas falha na comunicação precisa. Nana também expressa a sua insatisfação com a linguagem como um sistema de significantes em sua conversa com o personagem Bruce quando ela diz: "quanto mais eu falo, menos as palavras significam." (Brown 1985)

2.2.2 Silêncio

Claudia Gorbman - "*Três funções do 'silêncio': silêncio musical diegético, silêncio não diegético, silêncio estrutural*" (seção 1.2.2)

No processo de escolha de trechos do filme onde a música será necessária, o *silêncio* também se torna um elemento de extrema importância; a *ausência de música e/ou dos sons* pode, em certos casos, ser a escolha mais acertada para a realização da narrativa.

Claudia Gorbman cita o filme *Noites de Cabíria* de Frederico Fellini (1957) como um bom exemplo de *silêncio estrutural*: na cena de abertura, quando Cabíria é atirada ao rio por um amante não confiável, não há música. Durante todo o filme, a música é abundante, até a cena final, quando Cabíria e outro pretendente seu estão no alto de uma colina olhando um rio e ela tem em suas mãos o dinheiro guardado por toda a vida. Como na cena de abertura, um homem lhe rouba em um momento de total silêncio. Diz Gorbman:

"Nenhuma música seria tão eloqüente quanto a sua ausência, que define uma relação estrutural com o início do filme, deixando claro que Cabíria era uma mulher fadada a ser, por toda a vida, enganada, roubada e atirada aos rios por homens". (Gorbman 1997:52)

QE

necessidade	função	estratégias composicionais
associação do início com final do filme, para explicação da narrativa	definir estrutura e forma	silêncio na cena inicial e final, em um contexto de muita música

O silêncio pode ser também integrado à música. No filme *Brainstorm* (1983) do diretor Douglas Trumbull, o compositor James Horner usa um motivo recorrente separado por trechos de silêncio, para criar momentos de reflexão durante uma cena em que a atriz Natalie Wood está sozinha em cena.⁹⁷

FIGURE 11-12
Brainstorm 6M1 James Horner

© 1983 April Music Inc. and Metro-Goldwyn-Mayer Film Co. All rights controlled and administered by April Music Inc. All rights reserved. International copyright secured.

Figura 10: Música de James Horner, do filme *Brainstorm*(1983) dirigido por Douglas Trumbull⁹⁸

⁹⁷ KARLIN e WRIGHT (1990:143)

⁹⁸ fonte: KARLIN e WRIGHT (1990)

Um exemplo extremo da força expressiva do silêncio em filmes pode ser visto nos filmes do diretor americano Stan Brakhage, famoso por dirigir filmes intencionalmente silenciosos. Um exame de alguns dos seus filmes nos mostra que da mesma forma que um diretor de filmes sonoros pode usar diferentes tipos de músicas para filmes diferentes, assim um diretor de filmes silenciosos pode usar diferentes tipos de silêncio.⁹⁹ Em um de seus principais filmes, *Anticipation of the Night* (1962), as imagens, além de não terem sons, não evocam nenhum tipo de som. Ao mesmo tempo, as qualidades rítmicas distintas dos movimentos realizados pela câmera e a forma de edição estimulam os sentidos do espectador, da mesma forma que o som faz. Segundo Brakhage, ele fazia filmes silenciosos porque para ele o som tende a dominar a imagem. Weis e Belton dizem que isso acontece quando a ausência de som dá à imagem e às suas sutilezas uma nova prioridade à consciência do espectador e permite que ela fale com os seus próprios ritmos, similares à música.¹⁰⁰

2.2.3 Mascaramento

Em certos momentos a música pode ser necessária para cumprir uma função definida por Johnny Wingstedt como *mascaramento*. Nos primórdios do cinema, uma das utilidades da música era cobrir os ruídos indesejáveis do projetor de cinema; a função de mascaramento que aqui pode ser exercida pela música é a de *melhorar sons fracos da narrativa, como uma má performance*.¹⁰¹ Se a performance dos atores é excelente, a narrativa provavelmente já vai estar em grande parte realizada e provavelmente vai haver pouca necessidade de música para dar ênfase emocional à cena. Em certos momentos entretanto, a música pode vir a ser *necessária* pois somente a atuação dos atores pode não estar sendo suficiente para a condução da narrativa.

⁹⁹ WEIS e BELTON (1985:377)

¹⁰⁰ WEIS e BELTON (1985:378)

¹⁰¹ WINGSTEDT (2005:8)

2.2.4 Pontos exatos

Outra questão importante a ser considerada na definição dos melhores momentos para as inserções musicais: os momentos *exatos* de entrada e saída da música.¹⁰² Segundo Claudia Gorbman, normalmente a música entra ou sai:

- em ações (o movimento de um ator, uma porta fechando)
- em eventos sonoros (uma campainha, um telefone)
- em momentos de mudanças rítmicas ou emocionais decisivas

É importante que se perceba que às vezes essa nova articulação coincide com um corte de edição, mas é importante lembrar que a música do tradicional cinema narrativo não se prende ao corte da cena, mas *se articula pelo drama que está sendo narrado*.

Muito usado no cinema também e citado por Bordwell e Thompson é o efeito da *ponte sonora* ou *elipse*: a música da cena seguinte começa alguns segundos antes da cena em andamento terminar, *anunciando* o que está por vir.¹⁰³

A música pode ser necessária também para estabelecer continuidade entre cenas, que sem ela estariam desconectadas; como diz Annabel Cohen, a música, funcionando como um tipo de cola, vai aglutinar os eventos multimídia de diferentes domínios em uma só direção, ajudando o cérebro a acompanhar a corrente. A música pode indicar a continuidade do tema corrente.

Em resumo, a música normalmente é necessária - ou indispensável - quando a narrativa proposta não está clara ou não tem a força de expressão desejada pelo diretor. O texto de Johnny Wingstedt apresentado na seção **1.3.1** descreve uma série bem completa de funções possíveis para o diagnóstico dessas necessidades.

¹⁰² Na seção **2.4**, *Relação do tempo musical com o tempo das imagens/tempo da narrativa*, é avaliada mais em detalhes a marcação desses pontos.

¹⁰³ BORDWELL e THOMPSON apud WEIS e BELTON (1985:198)

2.3 Interações com outros elementos sonoros (diálogos e sons ambientes)

Michel Chion - "*É igualmente reconhecido como música, ou em todo caso como 'musical', um discurso articulado de notas - de sons 'tônicos' no sentido dado à essa palavra por Pierre Schaeffer aos sons onde a massa nos faz escutar uma altura precisa*" (seção 1.2.1)

Annabel Cohen - "*O outro lado do efeito de mascaramento da música é o mascaramento de sons desejáveis, como os diálogos de um filme, por exemplo, causado por superposição de frequências e o mascaramento de diálogos na região aguda por sons musicais graves. Por causa disso, compositores devem orquestrar com cuidado trechos de música que fiquem por trás de diálogos.*" (seção 1.4.1)

Bordwell e Thompson - "*Além da seleção, a forma como os sons selecionados são combinados na mixagem final do filme é determinante para o controle da funcionalidade da banda sonora.*" (seção 1.5.1)

Noël Burch - "*Por causa dessa "presença igual" de todos os componentes sonoros de um filme ao serem canalizados através dos auto falantes em um teatro, a orquestração musical de todos os distintos elementos sonoros de uma pista de som parece imperativa, da mesma forma que o modo pela qual a imagem é percebida demanda uma atenção constante para a composição visual total.*" (seção 1.6.1)

A totalidade dos sons de um filme é chamado de banda sonora. Ela é dividida em três estratos: sons, diálogos e música - como ilustra bem o quadro de Huntley e Manvell: (figura 10). A partir do momento em que são identificados os pontos do filme onde há necessidade da música, é importante que se avalie a presença de sons e dos diálogos já existentes e conseqüentemente as possíveis relações entre esses elementos e a música a ser composta.

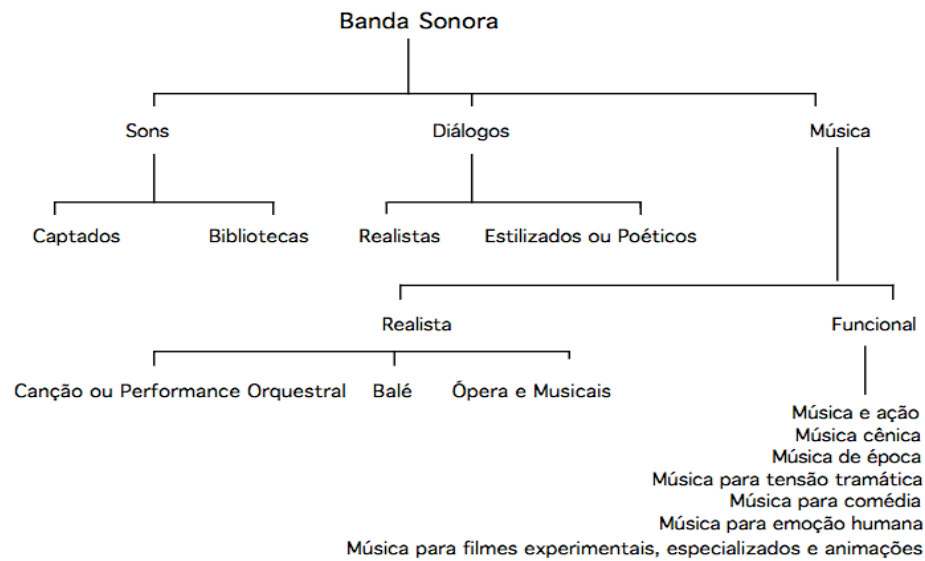


Figura 10: Quadro esquemático que resume todo o conteúdo de uma banda sonora, segundo a concepção de John Huntley e Roger Manvell ¹⁰⁴

2.3.1 Relações entre a música e os diálogos

Os diálogos são fundamentais para a compreensão de uma narrativa que seja baseada em texto. Ao criar a música para um filme, o compositor acrescenta um elemento na soma:

diálogos + (sons) + música

que é o total da banda sonora e que não pode ser perdida de vista, pois a compreensão da narrativa é determinada também pela clareza desse resultado. No tradicional cinema narrativo, a pista de diálogos fica sempre em primeiro plano; considerando isso, algumas orientações são importantes para o compositor, como as apresentadas por Fred Karlin e Rayburn Wright : ¹⁰⁵

¹⁰⁴ HUNTLEY e MANVELL (1957:60)

¹⁰⁵ KARLIN e WRIGHT (1990:131)

- *falas em off*¹⁰⁶ são mais difíceis de compreender - quando o espectador pode ver o movimento labial do personagem que fala, a compreensão é maior (por causa da possibilidade da leitura labial). De outra forma, falas em *off*, diálogos de grupo ou narrações onde não se vê o narrador requerem, para manter sua clareza, mais cuidado na composição e orquestração da música que as acompanha.
- *texturas musicais "lisas" são menos intrusivas* - a fala tem uma textura articulada. As texturas instrumentais em *legato* e que não contêm grande saltos melódicos ou acentos permitem que a fala se diferencie e preserve sua clareza.
- *atenção à superposição de faixas de frequências* - a distribuição equilibrada dos elementos no espectro sonoro também é importante para a preservação da independência desses elementos. Os autores citam o exemplo do filme *The Sound and the Fury* (1959), onde o compositor Alex North evitou usar instrumentos como a clarineta baixo e outros instrumentos graves nos trechos onde a música estava sob a voz grave do ator Orson Welles.
- *acentos e solos podem distrair a atenção* - se forem necessários instrumentos solistas em trechos de música sob o diálogo, é importante levar em conta a dinâmica desses instrumentos.
- *atenção aos sons graves e agudos extremos* - esses sons podem ser intrusivos, como também sons percussivos e texturas com *staccatos*.

Essas orientações reforçam a colocação de Annabel Cohen sobre as formas como percebemos e separamos os eventos sonoros:

"Dois autores, Bregman¹⁰⁷ e Gaver,¹⁰⁸ definem que os ouvintes querem escutar eventos lógicos e consistentes em seus ambientes. Como a música é lógica e consistente, ela vai ocupar a *limitada atenção auditiva* que de outra forma seria dissipada por sons estranhos." (Cohen 1993:6)

Se a música composta para um trecho onde há diálogos apresentar excessiva figuração e desenhos temáticos, ela pode passar a apresentar uma consistência

¹⁰⁶ falas de atores que não são vistos na tela

¹⁰⁷ BREGMAN apud COHEN(1993)

¹⁰⁸ GAVER apud COHEN (1993)

excessiva que desvie para si o foco de atenção. Dessa forma ela ocupará a *limitada atenção auditiva* do espectador, que deveria estar compreendendo os diálogos - elemento mais importante no momento. Com isso corre-se o risco de perder a clareza desejada da informação. O compositor Earle Hagen, em seu livro *Scoring for Films* diz:

" Diálogo é contraponto. Ele tem uma linha, um andamento e alturas. E tem também valores de diversos tipos. Aprenda a tratar o diálogo com respeito e faça-o trabalhar para você" (Hagen 1971:75)

De forma análoga a alguns princípios de composição musical, o diálogo pode ser visto como a *voz principal* de uma textura contrapontística. Alguns princípios básicos da teoria do contraponto musical podem ser adaptados na relação música /diálogos, como os apresentados pelo compositor Walter Piston:

" Por exemplo, *dependência ou acordo* podem ser proporcionados... no ritmo, pela coincidência de acentos ou tempos fortes e da atividade rítmica. Nas linha melódicas, existe o que é chamado de movimento direto... e o ponto culminante, que pode ser atingido simultaneamente por vozes diferentes. Por outro lado, a *independência ou desacordo* é obtido... por evitar coincidência dos acentos e padrões rítmicos; pela oposição de curvas melódicas fazendo uso de movimentos oblíquos e contrários." (Piston 1947:9)

A primeira regra apresentada por Piston - *evitar a coincidência dos acentos* - pode ser adaptada para a nossa questão: quando a inserção musical coincide no tempo exatamente com o início de uma frase falada, a independência dos dois elementos é comprometida. O mesmo pode ser dito da *coincidência dos padrões rítmicos*: se a música e a fala tem padrões de ritmo semelhantes, da mesma forma é comprometida essa independência. Já a regra de dependência - *nas linha melódicas, existe o que é chamado de movimento direto... e o ponto culminante, que pode ser atingido simultaneamente por vozes diferentes* - nos indica a possibilidade de controlar o grau de independência entre diálogos e música pelo cuidado com a melodia criada. O seu ponto culminante, se é importante para o discurso, pode estar em um momento de silêncio nos diálogos.

Como exemplo de clareza de escrita e independência de elementos, podemos observar uma cena do filme *Star Trek II* (1982), com música de James Horner. (figura 11)

Star Trek II: The Wrath of Khan M23/30 Khan James Horner

[♩ = 24⁴ fr. click]

Measures 9-13:

- 9:32.7 "God" (Fls. *mp*, Tpts. *pp*, Vlns. Sord. sul pont. *pp*, Vc. pizz. + B.Marimba trem., Cb. pizz. *p* (sounds here))
- 10:40.85 (Fls. *pppp*, Tpts. *pppp*)
- 11:49 "I don't know you" (Fls. *mp*, Tpts. *pp*)

Measures 14-19:

- 14:57.2 "But you..." (Fls. *pppp*, Tpts. *pppp*, Vlns. Sord. sul pont. *pp*, Vc. pizz. + B.Marimba trem., Cb. pizz. *p*)
- 15:1:05.35 (Fls. *pppp*, Tpts. *pppp*)
- 16:1:09.4 "Chekov - isn't it?" ord. (Fls. *mp*, Tpts. *mp*, Vlns. Sord. sul pont. *mp*, Vc. pizz. + B.Marimba trem., Cb. pizz. *p*)
- 17:1:13.5 (Fls. *mp*, Tpts. *mp*, Vlns. Sord. sul pont. *mp*, Vc. pizz. + B.Marimba trem., Cb. pizz. *p*)

Figura 11: Música de James Horner, do filme *Star Trek II: The Wrath of Khan* (1982) dirigido por John Badham¹⁰⁹

As escolhas feitas pelo compositor James Horner para o posicionamento da música em relação aos diálogos se parecem com as regras de contraponto apresentadas por Walter Piston: contrabaixos em *pizzicato* com duração regular de semínimas são

¹⁰⁹ fonte: KARLIN e WRIGHT (1990)

ouvidos durante toda a cena; no momento da entrada da primeira fala ("*God*") no compasso 9, violinos atacam a nota lá 4 em harmônico *sul ponticello* - em uma região distante da região da voz humana. O ataque e movimento das flautas e trompetes acontecem em contratempo à fala anterior, com isso sendo ouvidos com clareza. O mesmo procedimento é adotado no compasso 13 e 16. No compasso 18 há uma coincidência rítmica da entrada da fala ("*Chekov - isn't it ?*") com o ataque das flautas, trompetes, violinos, harpa, tam tam, cymbal e piano. Porém todos os instrumentos estão em regiões distantes da região da fala - abrindo uma janela na faixa de frequências para ela - que entra no primeiro tempo do compasso 18 como se fosse um instrumento solista. Observe o movimento em anacruse no último tempo do compasso 17, com o glissando da harpa e dos violinos, preparando a entrada da fala.

2.3.2 Relações entre a música e os sons ambientes

Embora diferente da relação com os diálogos, a relação da música com os sons ambientes e efeitos sonoros criados em estúdio também é extremamente importante. Do ponto de vista da narrativa, alguns sons são mais importantes que outros, isto é, uns podem estar em baixo volume, outros necessitam estar em primeiro plano. O total da banda sonora agora tem três elementos e o compositor deve continuar a observar essa resultante:

(diálogos) + sons + música

pois ela é determinante para o controle da narrativa. O equilíbrio do *contraponto* entre esses três elementos pode proporcionar um nível de clareza à banda sonora que vai permitir ao diretor ter *controle* sobre os elementos narrativos sonoros do filme, na etapa final de mixagem e finalização.

Como dizem Bordwell e Thompson:

"Todo o aparato tecnológico de gravação e edição de áudio existe exatamente para permitir que o diretor do filme possa *controlar*, através de seleção, a pista de som de

seu filme, *guiando a percepção* dos espectadores." (Bordwell e Thompson apud Weis e Belton 1985:189)

Cada som tem um perfil próprio: alguns são pontuais e incisivos, outros são longos e preenchem um grande espaço no espectro sonoro.¹¹⁰ Do ponto de vista das estratégias composicionais, pode ser necessário se avaliar os perfis de cada som (ou grupo de sons) que vai estar presente na cena para a qual a música vai ser composta e se elaborar um procedimento de *contraponto* entre música e sons, em função das possíveis superposições de frequências, ritmos e ataques. Alguns exemplos podem ilustrar a escolha de estratégias composicionais para cada situação, levando-se em consideração:

1. a soma dos três elementos : diálogos, som e música
2. a necessidade detectada e a conseqüente função da música a ser composta para a cena
3. os diálogos presentes na cena
4. a natureza dos sons presentes e a sua importância do ponto de vista da narrativa

No primeiro exemplo, uma simulação para o filme *Blue Thunder*: a mesma cena já analisada na seção 2.2, porém ocorrendo em um cenário urbano, com sons muito intensos de uma metrópole ao fundo, criando um contínuo sonoro de frequências médias e graves. Do ponto de vista do equilíbrio sonoro entre a música e os sons presentes, teremos que adotar mais uma estratégia composicional para essa cena: a escolha de faixas de frequência na instrumentação da música, de forma que ela se destaque da faixa preenchida pelos sons presentes.

¹¹⁰ O compositor Pierre Schaeffer desenvolveu um completo trabalho de tipologia e morfologia dos sons em seu livro *Traité des objets musicaux :essai interdisciplines* (SCHAEFFER 1966).

QE

necessidade	função	sons presentes	estratégias composicionais
ausência de clareza dos sentimentos dos atores	esclarecendo situações ambíguas		sutis tensões harmônicas na melodia
		sons de cidade/frequências médias e graves em contínuo	melodia na região média/aguda das cordas e madeiras sons graves articulados

No segundo exemplo, o filme *Les Vacances de Monsieur Hulot* (1953) de Jacques Tati, apresentado como exemplo no texto de Bordwell e Thompson na seção **1.5.1/A**:

"Em um hotel, várias pessoas de férias estão descansando; no primeiro plano algumas jogam cartas, enquanto no fundo da cena Hulot joga ping-pong freneticamente. No começo da cena, os jogadores de cartas murmuram baixinho, enquanto o som do ping-pong é muito alto, o que faz nossa atenção ser dirigida para ele. Mais no final da cena, não há som no jogo de ping-pong (que continua) e nesse momento prestamos atenção ao jogo de cartas."

Supondo que seja detectada a necessidade de música nessa cena, para realçar uma sensação de suspense em relação aos murmúrios entre os jogadores de carta; a música composta deve atender a necessidade da criação do suspense, usando os códigos culturais e musicais que definem essa sensação e o compositor deve estar atento aos sons presentes na cena. Nesse caso teremos três estratos de sons:

1. sons do jogo de pingue pongue - sons incisivos médios e agudos com articulação rítmica constante e regular, com algumas variações. Importantes na narrativa, devem estar bem claros.
2. sons dos murmúrios dos jogadores de carta - sons guturais médios e graves, incompreensíveis e intermitentes. Também importantes na narrativa, podem oscilar de volume e definição.
3. sons ambientes do hotel - sons contínuos com leves ondulações e uma faixa ampla de frequências, que provavelmente podem ficar em segundo plano por não terem importância na narrativa.

O contraponto a ser estabelecido com a música deve respeitar os três "desenhos" criados pelos sons ambientes e se expressar com clareza respeitando a importância de cada um na narrativa.

QE

necessidade	função	sons presentes	estratégias composicionais
criar suspense em relação a murmúrios de personagens	esclarecendo situações ambíguas		códigos culturais: música de suspense
		sons de um jogo de ping pong, murmúrios incompreensíveis e sons de ambiente de hotel	textura musical lisa, não entrando em conflito com os sons do jogo de pingue pongue - regularidade que destaque a intermitência dos murmúrios

Uma possibilidade criativa extremamente interessante é a *utilização dos sons ambientes como elemento estrutural para a composição musical*; um excelente exemplo disso pode ser visto no filme *Night Mail* (1936) de Harry Watt e Basil Wright, documentário criado como propaganda para o GPO (General Post Office), órgão do correio britânico, para o qual trabalhavam um grupo dos melhores cineastas, músicos, editores de som e produtores da Inglaterra nos anos 30. Para esse filme, o compositor inglês Benjamin Britten (1913-1976) escreveu uma peça sobre poema do escritor inglês W.H.Auden para narrador e pequena orquestra (flauta, oboé, fagote, trompete, percussão, harpa, violinos, violoncellos e contrabaixos). Apesar de sua pouca duração - seis minutos - faz parte de seu repertório de concerto, sendo executada ao lado de óperas famosas e músicas sinfônicas. O que se destaca na música como trilha sonora - e aqui é importante ressaltar o trabalho do editor de som brasileiro Alberto Cavalcanti, que participou da definição da concepção musical - é a sua estrutura, construída sobre o ritmo produzido pelos sons de uma locomotiva em movimento. Nesse momento vale a pena lembrar o que dizem Bordwell e Thompson sobre as categorias do som no cinema:

"O som no cinema adquire três formas: *diálogos, música e ruídos* (também chamado de efeitos sonoros). Em certos momentos um som pode compartilhar

categorias - um grito faz parte dos diálogos ou dos ruídos? a música eletrônica é também ruído?" (Bordwell e Thompson apud Weis e Belton 1985:186)

No caso de *Night Mail*, poderíamos perguntar: os sons da locomotiva fazem parte da música? O que percebemos é que os sons produzidos pelo motor da máquina, por suas rodas e pelo apito da chaminé parecem realmente fazer parte da orquestração de Britten, tamanho o equilíbrio sonoro entre os sons e a orquestra.

O processo de produção de som desse filme - responsabilidade de Alberto Cavalcanti - é um exemplo de equilíbrio nas relações entre sons e música: o resultado obtido na trilha sonora de *Night Mail* se deve a um meticuloso método de produção, onde é estabelecida uma hierarquia entre os ruídos, a fala dos atores e a música. Segundo Cavalcanti, o filme foi planejado levando-se em consideração a produção do som¹¹¹ e observamos no resultado final um grande equilíbrio dos elementos que compõem a essa pista. O filme começa com música nos letreiros e segue sem intervenções musicais. Durante todo esse tempo a pista de ruídos é muito clara (especialmente se considerarmos os recursos de produção da época), com um som ambiente extremamente bem construído. Os sons da locomotiva, os sons do ambiente em geral (os sons dos malotes sendo jogados pelas janelas do trem por exemplo, têm definição clara de perspectiva e profundidade) e os sons da natureza são ouvidos perfeitamente sob a narração e fala dos atores. É importante lembrar também que o som de

¹¹¹ Sobre esse processo fala Cavalcanti : “No caso de *Night Mail* as imagens do filme foram concebidas ao mesmo tempo que seu acompanhamento sonoro. Se não tivesse sido assim, os ruídos do trem teriam se tornado excessivamente monótonos. Eis o resumo desse panificação: primeiro foram os ruídos selecionados para cada seqüência. Depois construiu-se o acompanhamento sonoro com as “notas dominantes”, que são diferentes em cada seção. O filme começa com uma breve cena falada sobre a partida do trem, sucedida, como transição, por sinais, com o som sincronizado; segue-se uma série de vistas que acompanham o trem, tomadas de avião e, após, cenas na torre de controle, com todos os ruídos característicos, vendo-se depois, várias vezes, o trem filmado de fora, com seu ritmo real e seus apitos como “notas dominantes”. Neste trecho suprimimos todas as paradas em estações, que foram condensadas na seqüência seguinte “Crew, depois da meia-noite”. Na plataforma de Crew usamos todos os gritos, todos os barulhos de vagonetas, das locomotivas chegando e saindo e outros efeitos de uma estação. Deixando Crew, o ritmo do trem passa para segundo plano e uma orquestração de ruídos, pontuadas por explicações quase gritadas, sugere as regiões industriais que o trem atravessa. As cenas do interior são acompanhadas, de novo, pelo ritmo simplificado do trem, desta vez quase imperceptível, e que se bem me recorde, era feito pela bateria; os operários falam em sincronismo, com grande naturalidade. Estamos no patamar que prepara o clímax do filme; o trem apanhando e descarregando sacos de cartas, a grande velocidade. Aqui se repetem alguns apitos não sincronizados sobre os primeiros planos das rodas da locomotiva, servindo novamente de pontuação. E finalmente, depois de um pequeno interlúdio musical – usado como anticlímax mostrando a alvorada – a subida para a Escócia, que termina com a seqüência lírica, em que os versos de W. H. Auden seguem o ritmo do trem e produzem um grande efeito dramático.” - CAVALCANTI (1959:174)

locomotivas a vapor possui uma faixa de frequências muito larga, isto é, ocupa muito espaço no espectro final. Isso implica em cuidados extras na mixagem final para que esse som não abafe o restante ou, para que isso não aconteça, o seu volume tenha que ser muito baixo, ficando conseqüentemente inexpressivo.¹¹² É interessante observar como Cavalcanti pensava em termos de planos sonoros, quase como uma orquestração de ruídos e tonalidades na qual se incluem todos os sons. Pensando dessa forma, ele criava espaço para todos os eventos, articulando sincronias e assincronias sonoras.

Sob outro aspecto, a ausência de música durante quase todo o filme dá um tom objetivo à narrativa, evitando acrescentar tons emocionais dispensáveis. E cria um contraste ao destacar, nos minutos finais a entrada do narrador com o poema de W.H.Auden, reforçado pela música emocionante de Britten. As imagens desses momentos são também especiais, como a tomada do trem surgindo por trás das montanhas e algumas cenas aceleradas, como as rodas da locomotiva, os coelhos correndo pelo campo, absolutamente em concordância com o dinamismo da música.¹¹³

Vemos nesse exemplo a importância da avaliação das faixas de frequências ocupada pelos sons presentes e a possível presença de sons tônicos. Michel Chion distingue os sons tônicos, que podem influenciar na música, dos sons ambientes que não influenciam:

"Se os sons são situados como emanção "natural" - um motor de um automóvel, um ruído de elevador, ou certos zumbidos naturais - essa percepção se dissolve. É música, dentro do universo concreto do filme, aquilo que escapa às leis do real, aquilo que parece existir dentro do som, independente do que se vê." (Chion 1995:198)

¹¹² Atualmente os *softwares* de edição de som contam com filtros de seleção, que reconhecem a faixa de frequência de um determinado som e equilibram as outras pistas em relação a ele. Nos anos 30 isso ainda era feito com poucos recursos técnicos e era realmente necessário muita criatividade e cuidado para se equilibrar o espectro sonoro.

¹¹³ BAPTISTA (2004:5)

Em trechos onde essa presença seja intensa, a escolha da tonalidade ¹¹⁴ pode ser determinante para evitar conflitos de alturas com sons tônicos presentes que possam perturbar a clareza do discurso musical. Em relação a isso, diz o produtor de som Alberto Cavalcanti :

"Músicos inexperientes muitas vezes escrevem para um filme partituras sem levar em conta as tonalidades dos ruídos e da palavra. Resulta daí que na gravação, quando se torna necessário baixar o nível da música, esta se confunde com os elementos sonoros e deixa de ser perceptível. Quantas vezes nós diretores, ouvimos um músico, depois da regravação, dizer : 'Ninguém pode ouvir minha música'. Não deveria ele dizer 'a música do filme' e não 'a minha' – e saber que na maioria dos casos o defeito provém de tonalidade errada ?" (Cavalcanti 1959:153)

No filme *L'Homme du Train* (2002) do diretor francês Patric Leconte, o compositor Pascal Esteve utilizou-se exatamente da mesma possibilidade de integração ruídos / música utilizada por Benjamin Britten e Alberto Cavalcanti nos anos 30. Nas primeiras cenas do filme, o personagem Milan - um assaltante de bancos com perfil de *cowboy* americano - chega de trem em uma pequena cidade francesa. A música que acompanha essa cena é construída sobre o motivo rítmico dos sons do motor e das rodas do trem, quase como se fosse uma célula rítmica de instrumentos eletrônicos em *loop*.¹¹⁵ Sobre essa base rítmica, o compositor utiliza sons articulados de cellos e violas, simulando a princípio a sonoridade das buzinas de uma locomotiva. Em seguida, seguindo a temática do filme, um violão de cordas de aço produz acordes e frases típicas de músicas do oeste americano. A mesma música retorna mais tarde no filme, como *leitmotiv* do personagem Milan, em uma cena onde não há a presença do trem. Nesse momento, escutamos a mesma célula rítmica como se fosse parte de uma orquestração musical convencional, sem que faça falta a imagem do trem. Os sons do trem - geradores da célula rítmica - passam de *diegéticos* na abertura do filme a *não diegéticos* nesse momento, onde estão incorporados como instrumentos musicais.

¹¹⁴ Por escolha da tonalidade entendemos aqui a escolha das alturas e suas possíveis transposições, independente do conceito clássico de tonalismo.

¹¹⁵ Termo da língua inglesa usado para indicar células rítmicas repetidas por processo de duplicação em programas de computador específicos para composição musical.

2.4 Relação do tempo musical com o tempo das imagens / tempo da narrativa

Bordwell e Thompson - *"No cinema temos diversos ritmos que convivem entre si: ritmos dos sons, ritmos das imagens, ritmos da edição, ritmos da música e ritmos dos diálogos."* (seção 1.5.1)

Michel Chion - *"Um filme pode ser definido como um conjunto de ritmos: a agitação rítmica de galhos de árvores, ou os passos de uma pessoa, ou o ritmo visual criado pelo desfile de postes elétricos ou telefônicos vistos de um carro ou de um trem em movimento. A música cria em vários casos um padrão rítmico, cronométrico, pelo qual podem ser ordenados os ritmos mais fluidos e irracionais que se produzem na imagem, ao nível do comportamento dos corpos, dos ruídos, das luzes, da montagem."* (seção 1.2.1)

Michel Chion - *"A síncrese - neologismo criado a partir das palavras síntese e sincronização - é um efeito psico-fisiológico, considerado como 'natural' ou 'evidente', em virtude do qual dois fenômenos sensoriais e simultâneos, aqui a imagem e o som, são percebidos imediatamente como um só evento, procedente da mesma fonte"* (seção 1.2.1)

Até esse momento, em nosso percurso pelo roteiro proposto, já foram abordados:

- o conceito musical a ser seguido
- os momentos de entrada e saída da música a ser composta
- as possíveis relações entre os sons já existentes e a música a ser inserida nesses pontos

Nessa etapa, a estruturação rítmica da composição pode começar a ser feita a partir dos tempos da narrativa e dos tempos das imagens. Podemos dividir essa fase em quatro momentos consecutivos:

1. Marcação dos *pontos de sincronização - ps*
2. Identificação do *pulso* da cena
3. Definição de andamentos determinados pelos *ps*
4. Criação de um esboço do gesto rítmico da música a ser composta

2.4.1 Marcação dos pontos de sincronização - *ps*

Segundo Michel Chion, pontos de sincronização - *ps* - são "pontos de verticalidade que contribuem para estruturar o fluxo rítmico, dramático e emocional do filme".¹¹⁶ São eles que impõem à cadência audiovisual o seu fraseado, como podem impor em uma seqüência musical os acordes simultâneos ou as cadências. Uma porta batendo, uma mudança de expressão em um rosto de um personagem ou o início de uma nova cena são exemplos de *ps*.

A definição desses pontos vai depender de diversos fatores, como a identificação da necessidade da música em cada momento e o nível de sincronia e pontuação desejado; no instante em que é estabelecida essa sincronia audiovisual, surge o efeito psico-fisiológico chamado por Michel Chion de *síncrese*,¹¹⁷ pelo qual imagem e som são percebidos como um só evento.

Várias possibilidades criativas podem surgir ao se tirar partido do efeito da *síncrese*, utilizando-se para isso de diversos níveis de sincronia:¹¹⁸

A) *Sincronia quadro a quadro (Mickey-mousing)*

As músicas compostas para os *cartoons* e para os filmes americanos dos anos 40 e 50 (o *modelo clássico* do compositor Max Steiner apresentado por Claudia Gorbman) tinham um nível alto de sincronização com a narrativa e com a imagem: cada movimento, cada mudança emocional era pontuada com grande precisão pela música.

¹¹⁶ CHION (1995:215)

¹¹⁷ CHION (1995:206)

¹¹⁸ Os autores BORDWELL e THOMPSON apresentam um quadro no qual são propostas algumas relações temporais entre som e imagem. (vide seção 1.5/B, *Quadro de relações temporais do som no cinema*)

Eram, como diz Gorbman: "...uma ilustração hiper-explicita de eventos narrativos e das imagens." ¹¹⁹ Até os dias de hoje, diversos filmes - especialmente animações e comédias - utilizam essa técnica, conhecida como *mickey-mousing*. Ela demanda um processo de composição específico - com a música sendo dimensionada frase a frase de acordo com os tempos da narrativa e das seqüências de imagens - e recursos técnicos de sincronização que possibilitem o trabalho do compositor. ¹²⁰

B) Assincronia

Os filmes de diretores russos dos anos 30 e 40, como Sergei Eisenstein, Dziga Vertov e Vsevolod Pudovkin seguiam uma proposta estética de elaboração do conceito de sincronia, resumida no texto *Asynchronism as a Principle of Sound Film*, ¹²¹ de V.I.Pudovkin, cuja sinopse é apresentada na seção **1.1.2**. Nesse texto, Pudovkin aborda o conceito de *ritmo* de uma forma que explica a relação proposta por ele entre a percepção humana e os elementos da montagem cinematográfica, ao descrever o ritmo do mundo objetivo e o ritmo com o qual o homem observa o mundo. ¹²² E diz também que os principais elementos do som em filmes são os assincrônicos e não os sincrônicos, pois o uso sincrônico só é, na realidade, excepcionalmente correspondente à percepção natural.

Michel Chion se refere a um sincronismo ligeiramente deslocado ou incerto como um tipo de *dissonância audiovisual* e ressalta o poder dessa assincronia na criação de uma *poesia particular*. ¹²³ Diferentemente do *mickey-mousing*, a assincronia defendida por Pudovkin, ou o deslocamento descrito por Chion estabelecem relações não óbvias, mais sutis e intrigantes.

C) Fora do tempo

A música pode ter um andamento regular e estar completamente alheia a qualquer tipo de sincronia quadro a quadro; mas essa regularidade, esse ritmo paralelo à ação e

¹¹⁹ GORBMAN (1987:86)

¹²⁰ ver tópico 2.4.3 " Definição de andamentos determinados pelos *ps* "

¹²¹ PUDOVKIN (1961)

¹²² vide citação literal do texto na seção **1.1.2**

¹²³ CHION (1995:233)

à narrativa, sem nenhum vínculo sincrônico, pode criar um efeito extremamente interessante. É o que Michel Chion chama de *fora do tempo*: um *ad libitum* sem prazo preciso, com um tempo estático e ritual de atos repetitivos: uma música que inscreve a cena dentro de um quadro de tempo fora do ritmo ordinário, que suspende o tempo real.¹²⁴ A música composta de ostinatos rítmicos, com o desenvolvimento de linhas melódicas em figuras de imitação - destaque para as composições com influências da música minimalista - são especialmente indicadas para essa função. Como exemplos temos a música do compositor inglês Michael Nyman, em filmes como *O Piano* (1993) da diretora Jane Campion e *Prospero's Book* (1991) do diretor Peter Greenaway, ou a música criada para o filme *O Fabuloso Destino de Amélie Poulan* (2001), de autoria do compositor francês Yann Tiersen. Nesses filmes, na maior parte das vezes a música entra e sai em *ps* exatos; mas não há marcação desses pontos de sincronia ao longo do trecho musical. A música é regular e contínua; sua forma não é determinada pelos movimentos da narrativa e das imagens, isto é, ela não acelera ou desacelera para sincronizar com um determinado *ps*, como no *modelo clássico* apresentado por Claudia Gorbman, onde a música de Max Steiner era *estruturada e se desenvolvia de acordo com os tempos da edição*.

D) Contrastes entre música e imagem

O efeito de contraste entre a música e as imagens pode ser usado para definir o fluxo narrativo de um filme: a música pode ser colocada intencionalmente fora de lugar - a marcação de *ps* é determinada por essa intenção - e nesse contraste se cria um movimento dinâmico na narrativa. David Bordwell e Kristin Thompson citam dois bons exemplos desse contraste: no filme *Four Nights of a Dreamer* (1971), o diretor Robert Bresson inclui várias cenas de um grande *nightclub boat* navegando pelo rio Sena. O movimento do barco é muito lento, porém a música que ouvimos é um vibrante calipso. Somente na cena seguinte percebemos que essa música vem de dentro do barco.¹²⁵ A estranha combinação entre a rapidez da música rápida e a lentidão do barco cria um movimento que impulsiona a narrativa em direção à cena seguinte.

¹²⁴ CHION (1995:211)

¹²⁵ BORDWELL e THOMPSON apud WEIS e BELTON (1985:190)

Um outro exemplo semelhante pode ser visto no filme *Playtime* (1967), de Jacques Tati. Saindo de um hotel em Paris, um grupo de turistas sobe em um ônibus. Nesse momento, se inicia uma música ruidosa, com acentos jazzísticos. Essa música desperta o nosso interesse exatamente porque não combina com a cena; na realidade ela pertence à cena seguinte, na qual alguns carregadores, que levam com dificuldade uma grande janela de vidro, parecem estar dançando com a música.¹²⁶ Nesse caso, a música está agindo sobre o tempo da imagem, ou sobre o tempo que percebemos a imagem, ao criar uma expectativa, uma direção narrativa na cena inicial, conduzindo-a à cena seguinte. É um bom exemplo de *linha de fuga temporal*, de que fala Michel Chion na seção **1.2.1/J**.

E) Fragmentações

A marcação dos *ps* pode ser feita de forma que a imagem/narrativa sincronize com trechos fragmentados da música. A interrupção da continuidade esperada do discurso musical pode criar efeitos inusitados, pela descontinuidade da concordância das diversas linhas temporais dos elementos que compõem a narrativa cinematográfica. Nicholas Cook, analisando o filme de Jean Luc Godard *Armide* (1987) - uma das histórias do longa metragem *Ária*, produzido por Robert Bresson - aponta duas maneiras pelas quais Godard fragmenta a música - nesse caso trechos da ópera de mesmo nome de Jean-Baptiste Lully (1632-1687), criando silêncios intencionais:¹²⁷

- A primeira maneira é apresentada em uma cena onde a música de Lully é interrompida em *fade out*. Alguns segundos depois ela volta em *fade in*, porém *retomando do mesmo ponto em que havia sido cortada*. E o mesmo acontece em mais dois momentos do filme. Essas interpolações de silêncio têm o efeito de *congelar* a ação musical, quase da mesma forma que as árias *da cappel* congelam a ação dramática na ópera barroca.¹²⁸

¹²⁶ idem

¹²⁷ A análise de Nicholas Cook é muito mais aprofundada e nos indica intenções mais complexas de Godard ao fragmentar a trilha sonora dessas formas. O que nos interessa nesse caso, dentro do escopo dessa dissertação, é identificar, nessa análise, mais uma possibilidade criativa de criação de *ps*.

¹²⁸ COOK (2000:227)

- A segunda maneira se parece com a primeira, isto é, a música também é interrompida em *fade out* e volta alguns segundos depois em *fade in*, porém *ela continua do ponto que estaria se não tivesse sido interrompida*. Godard simplesmente deixou o disco tocando, abaixando e aumentando em seguida. Porém, nesses casos, ele escolheu os pontos cuidadosamente, mantendo uma continuidade lógica entre a última música antes do *fade out* e a primeira música depois do *fade in*, de maneira que a audiência tem a impressão que não houve omissão de música.

Relembrando o texto de Royal S. Brown:

" ... Godard segue um caminho contrário ao tradicional modo de Hollywood ao desagregar o tema musical e a estrutura narrativa de forma a tratar os elementos de áudio e visuais como complementares, mas que são, entretanto, recursos separados."
(Brown 1985)

F) Ênfases

De maneira geral, todos os filmes trabalham com algum nível de sincronização entre música/narrativa/imagem. Essa sincronia pode ser estabelecida de uma forma sutil, com a música enfatizando determinados momentos por uma leve mudança na orquestração, por exemplo. Alguns tipos de ênfase que podem ser observados ao se marcar os *ps* :

- Ênfase emocional: como a mudança de tom de uma conversa descontraída para uma discussão.
- Ênfase dada pela câmera: como um movimento tipo *zoom* em um rosto de um personagem.
- Ênfase dada por cortes na edição: mudanças de ambientes, de enquadramentos, de cenas.

Algumas dessas ênfases podem vir combinadas entre si, como por exemplo a ênfase dada pela câmera e a ênfase emocional: um movimento tipo *zoom* em um rosto de um personagem ao mesmo tempo em que há a mudança de tom em uma fala.

Na seção **1.5.2**, ao falar sobre a síncrese e o ponto de sincronização, Michel Chion define também alguns critérios pelos quais os *ps* podem ser identificados, relacionando-os a leis da Gestalt ¹²⁹

É importante também se observar que em várias situações os *ps não coincidem com os cortes na edição de cena*. A música (e os sons de cena) frequentemente antecipa o corte de edição para a cena seguinte em alguns quadros, ou até em vários segundos. Bordwell e Thompson se referem a esse deslocamento com *ponte sonora* ou *elipse*:

"O som pode também pertencer a uma cena posterior à imagem, isto é, ele começa enquanto a cena ainda não terminou e se prolonga para "dentro" da cena seguinte. Esse efeito é chamado de *ponte sonora* ou *elipse* e ajuda a criar transições." (Bordwell e Thompson apud Weis e Belton 1985:189)

Claudia Gorbman tem uma definição semelhante:

" A música... diminui também a descontinuidade de edição dentro de cenas e seqüências: tipicamente a música começa um pouco antes do final da cena A e continua entrando na cena B. Ou pode também, como alternativa, modular para uma nova região harmônica na princípio da cena B. " (Gorbman 1987:90)

2.4.2 Identificação do *pulso* da cena

Chamamos de *pulso* de uma cena o ritmo básico - andamento e/ou tempos fortes e/ou subdivisões de tempo, regular ou variável - inerente a uma cena. ¹³⁰ Esse ritmo básico ou *pulso* pode ser, seguindo a classificação proposta por Bordwell e Thompson, determinado pelo *ritmo dos sons* (pode-se comparar o caminhar pesado de um cavalo de fazenda com uma companhia de cavalaria em velocidade máxima), pelo *ritmo da imagens* (movimentos lentos ou rápidos enquadrados em cena), pelo *ritmo da edição* (uma sucessão de pequenas cenas cria um ritmo rápido, ao passo que uma cena longa desacelera o ritmo de edição) ou ainda pelo *ritmo dos diálogos* (uma voz de uma pessoa desfalecendo tem um ritmo mais lento que a de um narrador de corridas de

¹²⁹ vide seção **1.52/B**

¹³⁰ KARLIN e WRIGHT (1990:254)

cavalos).¹³¹ A percepção do *pulso* de uma cena pode implicar na definição de uma hierarquia entre esses ritmos, de uma resultante de alguns desses ritmos, ou de combinações com níveis de prioridade entre alguns deles. Uma cena pode ter, por exemplo, um ritmo muito lento dos sons, um ritmo rápido das imagens e um ritmo lento de edição; para se determinar o *pulso* dessa cena será necessário uma escolha e a definição de qual (ou quais) ritmo (s) determinará (determinarão) o pulso dessa cena.

O *sentido da narrativa* irá servir de guia para essa escolha, pois *uma história está acontecendo por detrás desse conjunto de ritmos* e a música está basicamente a serviço dela. A interação música/pulso poderá atribuir novos sentidos a essa narrativa.¹³² Um exemplo clássico do pulso definido pela intenção da narrativa é dado por Michel Chion, quando ele diz :

"O símbolo da velocidade não é a imagem de um TGV [train à grande vitesse] correndo à 260 km por hora. Esse trem corre rápido não porque ele esteja com pressa, mas porque essa é a sua função. A música tem o potencial de transformar essa cena do trem em uma cena onde se sinta pressa e ansiedade." (Chion 1995:82)

O pulso de uma cena onde se vê um TGV em alta velocidade pode ser rápido, se a intenção narrativa for, por exemplo, caracterizar uma sensação de pressa e ansiedade - uma cena de perseguição onde personagens estão no trem - ou lento, se for afirmar uma idéia de paz e serenidade - uma cena onde queira se mostrar uma inovação tecnológica que percorre grandes distâncias em pouco tempo e com nível muito baixo de ruído.

¹³¹ BORDWELL e THOMPSON (1985) em WEIS e BELTON (1985:183)

¹³² É importante salientar que um dos fatores que podem vir a influenciar na definição do *pulso* de uma cena é alguma idéia que o compositor já esteja, nesse momento, começando a formular sobre a música a ser composta; esse gesto musical pode se definir nesse momento ou após a definição dos andamentos conforme mostramos na seção 2.4.4 *Criação de um esboço do gesto rítmico da música a ser composta*.

QE

necessidade	função	estratégias composicionais
criar sensação de pressa e ansiedade	descrição de atividade física - movimento conceitual	música enfatizando um pulso acelerado
criar sensação de paz e serenidade	descrição de atividade física - movimento conceitual	música enfatizando pulso lento

O conceito definido por Chion de *elasticidade temporal*¹³³ pode ser utilizado no momento da definição do *pulso*: um pulso lento - que desacelere a velocidade de uma cena - com *ps* marcados em momentos de destaque visual. Por exemplo, uma cena de luta entre dois homens, onde o pulso escolhido pode ser lento, de forma que a música acentue alguns momentos e esclareça os detalhes - os golpes da luta -, que sem ela ou outro tipo de som provavelmente não seriam captados pela visão. Como diz Chion:

"... se o movimento é muito rápido, a música *esclarece os detalhes do movimento*, isto é, ela nos permite escutar o que o olhar mais lento não capta." (Chion 1995:203)

e também:

"O que se ouve é aquilo que não se teve tempo de ver." (Chion 1994:67)

QE

necessidade	função	estratégias composicionais
definição de detalhes dos movimentos	descrição de atividade física	pulso lento, com ataques pontuais nos pontos que necessitem marcação

No filme *Silver Streak I* (1976) do diretor Arthur Hiller, o compositor Henry Mancini se utilizou desse recurso. Em uma cena em que o ator Gene Wilder faz amor com a atriz Jill Clayburgh, um vulto passa pela janela. Mancini usa dois acentos em *sforzando* sobre um pulso lento com textura leve - característica da música romântica

¹³³ CHION (1994:62)

que já ilustrava a cena. Esses acentos ajudam a destacar a ação contrastante e o choque tomado por Wilder, mantendo o tom de comédia que caracteriza o filme.

Um pulso regular pode criar um sentido de continuidade que ligue diferentes eventos narrativos. É importante observar o que diz Annabel Cohen:

"A música contínua pode também indicar a continuidade do tema corrente. Funcionando como um tipo de 'cola', a música vai aglutinar os eventos multimídia de diferentes domínios em uma só direção, ajudando o cérebro - que tem uma capacidade limitada de seguir eventos - a 'acompanhar a corrente' ". (Cohen 1998:2)

O pulso pode ser determinado em função dessa continuidade, isto é, pode ser estabelecido um pulso regular que vai perdurar por um longo tempo, unindo cenas inicialmente díspares. Um bom exemplo disso pode ser visto no filme *Um Novo Mundo* (2005) do diretor Terrence Malick. Para a longa sequência de abertura do filme, o compositor James Horner estabeleceu um pulso lento e regular e baseado nele compôs uma música de forte influência minimalista, onde um simples acorde de Mi bemol maior é desdobrado em arpejos pela orquestra ao longo de quase cinco minutos. Essa sequência musical une várias cenas do início do filme - nativos vivendo em um mundo paradisíaco, a chegada de navios ingleses na costa norte americana, a reação dos nativos a essa nova presença, a expectativa da tripulação dos navios, o desembarque da tripulação, os primeiros contatos com os habitantes da terra a ser colonizada.

QE

necessidade	função	estratégias composicionais
definição de síntese da história em cenas de abertura sem diálogo	estabelecer continuidade	pulso contínuo, regular, que permeie várias cenas, com motivos simples e repetitivos e variações providas pelo colorido orquestral

Uma estratégia composicional semelhante foi adotada pelo compositor Erwann Kermovant no filme *36 Quai des Orfèvres* (2004) do diretor Olivier Marchall: o personagem Léo Vrinks, vivido pelo ator Daniel Auteuil decide, em determinado momento do roteiro, que iria assassinar Denis Klein, personagem interpretado pelo

ator Gérard Depardieu. A partir desse momento, o andamento musical se torna contínuo e um longo trecho musical se desenvolve ao longo da história; apesar de vários planos da narrativa serem mostrados - cenas de outros personagens, mudanças completas de cenários - a música permanece a mesma, em desenvolvimento contínuo até o momento do crime. Nesse caso o *pulso* de um grande conjunto de cenas é o mesmo; a música representa o que está *por detrás* de todas as outras cenas que acontecem em paralelo ao foco narrativo, que é a obsessiva intenção de Léo Vricks assassinar Denis Klein. Como no caso citado por Bordwell e Thompson de *contraste entre música e imagem* (Seção 2.4.1/D), a estranha combinação entre as cenas aparentemente normais e a música tensa e um *pulso* regular - que determina uma continuidade narrativa - impulsionam a narrativa em direção a um determinado ponto do roteiro: a cena do crime.

Essa regularidade do pulso pode durar várias cenas ou determinar todo o andamento de um filme. *Corra Lola Corra* (1998) do diretor Tom Tykwer é dividido em três partes quase iguais: em cada uma delas a mesma história é contada em versões diferentes, com pequenas variações provocadas por diferenças de tempo. Essas variações fazem com que o final de cada uma das versões da história tenha um final diferente. O filme conta a história de uma jovem que tem 2 horas para conseguir 100 mil marcos alemães para pagar uma dívida de seu namorado. Ela sai de seu apartamento em Berlim e corre desesperadamente em direção ao escritório de seu pai, esperando que ele vá lhe dar o dinheiro. Esse trajeto consome grande parte da narrativa; a *pressa e a ansiedade* são os principais elementos dessa narrativa e o pulso do filme, conseqüentemente é muito acelerado. A música do compositor Reinhold Heil, com timbres de instrumentos eletrônicos, sons sampleados e células rítmicas repetidas em *loop*, tem um andamento constante e rápido o suficiente para manter o *pulso* de todo o filme acelerado.

2.4.3 Definição de andamentos determinados pelos *ps*

Marcados os *ps* e escolhido o pulso da cena, passamos para a etapa seguinte na qual vamos definir precisamente o andamento da música e o consequente posicionamento dos *ps* em relação aos tempos musicais. Dois métodos de sincronização são freqüentemente utilizados, cada um adequado a situações específicas:

A) *Free Timing* (temporização livre)

Esse método é indicado para situações em que a música não necessite de um alto nível de sincronia, isto é, que não seja necessário estabelecer uma *sincronia quadro a quadro*.¹³⁴ Ideal para cenas em que a música acompanha a narrativa, com uma necessidade de grande expressão e musicalidade nas variações de tempo. Por esse método, o compositor assiste ao filme enquanto conduz o grupo instrumental que executa a música composta. Os tempos são livres, pois o metrônomo não é usado. Funciona bem com músicas com o tempo flexível, de caráter *rubato*, pois o compositor controla a duração dos tempos de acordo com a sequência de movimentos das imagens que está assistindo, acelerando ou retardando de forma musical. Esse método favorece a expressão musical durante a execução e é bastante adotado, apesar de não proporcionar uma sincronia de alta precisão.

Para orientar o compositor/regente indicando o momento certo dos *ps* de entrada e de sincronização, dois recursos técnicos auxiliam o compositor: *punches* (furos) e *streamers* (faixas). Antes do advento dos computadores nas linhas de produção musical, esses eram recursos usados para o processo de sincronia: *punches* eram furos no filme, realizados pelo editor, que criavam pontos regulares de luz para sinalizar o tempo de entrada da cena, marcados na partitura como ⊕ e *streamers* eram faixas pintadas no filme, marcadas na partitura como -----| que também ajudavam a sinalizar esse tempo. (figuras 12 e 13)

¹³⁴ Essa expressão indica uma precisão de 1/24 de segundo, isto é, pode-se colocar o evento sonoro exatamente em cada um dos 24 quadros de imagem em que é dividido 1 segundo de filme.

The Magnificent Seven Main Title Elmer Bernstein

Figura 12: Exemplo ilustrativo de marcação de punches em uma partitura do compositor Elmer Bernstein.¹³⁵

The Black Stallion Returns 7/4 Reunion Georges Delerue

Figura 13: Exemplo ilustrativo de marcação de streamer em uma partitura de Georges Delerue.¹³⁶

Alguns *softwares* atuais de composição, gravação e edição de áudio apresentam a possibilidade de se usar esses recursos ao apresentarem sobre a imagem do filme

¹³⁵ fonte: KARLIN e WRIGHT (1990)

¹³⁶ fonte: KARLIN e WRIGHT (1990)

digitalizado a representação gráfica do símbolo ⊕ para representar *punches* e da figura -----| para representar *streamers*. (figuras 15 e 16)



Figura 15: tela do software MOTU Digital Performer, com filme e representação gráfica de punch



Figura 14: tela do software MOTU Digital Performer, com filme e representação gráfica de streamer

B) *Click Tracks* (sincronização com mapa de tempo)

Esse método consiste em se definir um mapa de tempo em que todos os *ps* marcados previamente estejam em posições rítmicas interessantes para a composição; a partir disso é possível criar um metrônomo sonoro (de tempo fixo ou variável) que oriente o compositor no processo de composição e principalmente no processo de reger o grupo que executará a música composta. Diferentemente do método *free timing*, esse método permite criar uma sincronia de absoluta precisão.

O processo de transformação de tempo em notação musical - pelo qual poderemos identificar por exemplo, que um *ps* que está posicionado em 00:00:06:15 corresponde, em um andamento semínima = 60 e compasso 4/4, à segunda metade do 3º tempo do 2º compasso - pode ser feito de várias maneiras.

1. Através de uma série de cálculos matemáticos
2. Utilizando-se de um *click book*, ou tabela de conversões
3. Pelas ferramentas de *softwares* de composição que realizam esses cálculos e conversões de unidades

Os dois primeiros métodos são, hoje em dia, considerados obsoletos pois demandam uma grande quantidade de tempo e têm uma grande margem de erro.¹³⁷ O terceiro método é o mais utilizado; nesse caso é necessário fornecer ao programa as posições dos *ps* em unidade de tempo e uma faixa com uma pequena variação dos andamentos que se pretende trabalhar para aquele trecho (por exemplo, de semínima = 117 até semínima = 123). A partir desses dados, o programa efetua os cálculos e conversões necessárias e apresenta um relatório com possíveis andamentos e com o nível de sincronia que haverá entre os *ps* e os tempos musicais do andamento e compassos escolhidos.¹³⁸ (Figura 14)

¹³⁷ Os livros *Advanced Scoring for Films* de Earle Hagan (HAGAN, 1989) e *On the Track* de Fred Karlin e Rayburn Wright (KARLIN e WRIGHT, 1990) apresentam uma descrição detalhada do processo de utilização dos *click books* e um método de cálculo para a transformação de tempo em notação musical. Como esses processos se tornaram obsoletos, substituídos pelos *softwares*, não consideramos necessário descrevê-los dentro da presente dissertação.

¹³⁸ A imagem da batida de uma porta exige uma sincronia mais precisa do que a imagem de uma pessoa virando o rosto para iniciar uma conversa; essa variação deve ser levada em consideração na escolha do *nível de sincronia* entre *ps* e tempos musicais.

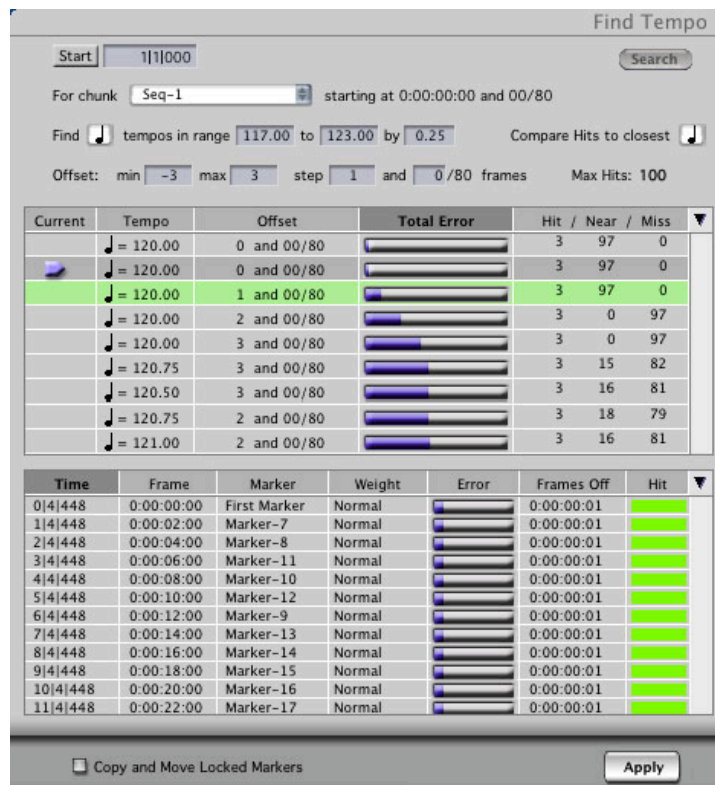


Figura 14: tela de ferramenta do software Digital Performer, chamada "Find Tempo", usada para realizar cálculos matemáticos e determinar os andamentos musicais e posicionamento de *ps*

Dependendo do andamento e do compasso escolhido, os *ps* estarão posicionados em diferentes compassos e/ou em tempos fortes ou fracos do compasso: (figura 15)

[♩ = MM 60]

Clock
(in secs.)

:00	:01	:02	:03	:04	:05	:06	:07	:08	:09	:10	:11	:12	:13	:14	:15
x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

Figura 15: Exemplo ilustrativo da relação dos *ps* com o tempo musical e o tempo real

2.4.4 Criação de um esboço do gesto rítmico da música a ser composta

A partir do instante em que temos possibilidades de andamentos e posicionamentos dos *ps* em relação à barra de compassos, podemos desenhar um gesto rítmico:¹³⁹

Figura 15: Esboço hipotético do ritmo de uma cena do filme *Silver Streak* (1976) do diretor Arthur Hiller, com música de Henry Mancini¹⁴⁰

Esboço que será desenvolvido musicalmente em melodias, harmonias e orquestrações

Figura 16: Partitura completa da mesma cena do filme *Silver Streak* (1976)¹⁴¹

¹³⁹ A proposta de uma metodologia no processo de criação musical proposta nessa dissertação generaliza e simplifica esse processo; sabe-se que cada compositor e cada estilo e linguagem de composição possuem uma ordem particular das etapas do processo criativo.

¹⁴⁰ fonte: KARLIN e WRIGHT (1990)

Com o esboço do ritmo, será possível perceber com mais exatidão a relação do *ps* com a métrica da música, isto é, se ele estará em tempo forte ou fraco, ou em subdivisões irregulares como quiálteras. Dependendo da idéia musical a ser desenvolvida, pode ser necessário alterar o andamento escolhido para com isso posicionar o *ps* no ponto desejado. Por exemplo, se o andamento escolhido para um determinado trecho de música foi:

$$\text{semínima} = 162$$

e o *ps* ficou em uma subdivisão fraca, pode-se alterar o andamento para:

$$\text{semínima} = 161,5 \text{ ou } \text{semínima} = 162,5$$

e o *ps* poderá ficar em um tempo forte, coincidindo com o começo de uma frase e a diferença de sentido musical será imperceptível. Quando forem marcados vários *ps* dentro de um mesmo trecho musical e não encontrado um andamento que contemple as expectativas, pode ser necessário uma negociação entre alguns elementos ativos, como a precisão da sincronia, a fluência do discurso musical, a relação do ritmo musical com todos os outros ritmos presentes (lembrando Bordwell e Thompson: *o ritmo dos sons, o ritmo das imagens, ritmo da edição, ritmo dos diálogos*), andamento, detalhes da estrutura musical. Dessa forma torna-se possível se ajustar a música para que ela se sincronize aos *ps* e preserve a essência de sua idéia composicional. Uma outra alternativa simples consiste em se modificar a posição básica do trecho musical (*offsetting*), começando o trecho musical (se esse início não necessitar de sincronia absoluta) alguns *frames* antes ou depois do posicionamento inicial.

É importante também se considerar o nível de *obviedade* do relacionamento da música com a imagem e com a narrativa do filme. De maneira geral, podem se estabelecer sincronias em que os *ps* estejam sempre coincidindo com os tempos fortes de uma frase musical; nem sempre essa será a melhor solução. Em certas situações, o deslocamento rítmico, a antecipação e a imprevisibilidade da concordância rítmica

¹⁴¹ fonte: KARLIN e WRIGHT (1990)

podem oferecer soluções mais "musicais", isto é, mais sutis e interessantes, que permitam uma maior fluência do discurso musical.

Na seção 1.6 dessa dissertação, sinopse do texto de Bordwell e Thompson, são descritas as *dimensões do som no cinema*; dentro desse item são avaliadas as relações temporais entre som e imagem. São apresentadas duas possibilidades para o relacionamento pelo tempo real de projeção: *som sincrônico e som assincrônico*. Segundo os autores, o som sincrônico é o usual, que é identificado com a realidade. E o som assincrônico provoca um efeito de estranhamento, muitas vezes utilizado como um efeito cômico; adaptando essa idéia para as possibilidades de sincronia da música especificamente, podemos concluir que quanto maior o nível de sincronia, maior o realismo - e talvez menor a sutileza e a carga poética do momento.

sincronia	assincronia
realismo	estranhamento

Michel Chion chama esse deslocamento ou flutuação de *dissonância audiovisual*, que passa, segundo ele, a ser fonte de uma poesia particular. Podemos aqui também recorrer a seus conceitos de *efeito empático* e *efeito anempático*:

O *efeito empático* acontece quando a música adere, ou parece aderir ao sentimento despreendido pela cena e em particular a sentimentos expressos pelos personagens.¹⁴²

O *efeito anempático* acontece quando a música se mostra *indiferente* a uma cena de grande conteúdo emocional (cenas de morte, tortura etc.), continuando seu curso como se nada estivesse acontecendo.¹⁴³

efeito empático	efeito anempático
adere aos sentimentos da cena/personagens	indiferente aos sentimentos da cena/personagens

¹⁴² vide seção 1.2.1/W

¹⁴³ idem

Se interpretarmos esses conceitos do ponto de vista da sincronia, podemos relacionar o efeito de assincronia de Bordwell e Thompson com o efeito anempático de Chion: a música ligeiramente deslocada, ou assincrônica de forma "musical", pode criar um efeito de *anempatia*, isto é, a música não comenta quadro a quadro a narrativa - como no modelo clássico de Gorbman, com as composições de Max Steiner - mas ela se mostra de certa forma *indiferente* à cena, o que, em certas situações pode ser uma excelente solução.

sincronia < > efeito empático	assincronia < > efeito anempático
adere aos sentimentos da cena/personagens	indiferente aos sentimentos da cena/personagens

De certa forma isso reforça a visão de Pudovkin sobre as relações de sincronia: os ritmos do mundo objetivo e o ritmo que o homem observa esse mundo: (seção 1.1)

É possível para o som corresponder ao mesmo tempo ao mundo objetivo e à percepção do homem desse mundo. A imagem pode reter o tempo do mundo, enquanto o som segue o ritmo variável das percepções do homem, ou vice-versa. Esse é uma forma simples e óbvia de contraponto entre som e imagem. " (Pudovkin apud Weis e Belton 1985:87)

2.5 Continuidade

Claudia Gorbman - "*A música proporciona marcações referenciais e narrativas, como por exemplo, indicando pontos de vista, proporcionando delimitações formais e estabelecendo locações e personagens.*" (seção 1.2.2)

Claudia Gorbman - "*A música proporciona continuidade rítmica e formal - entre tomadas, em transições entre cenas, preencendo 'vazios'.*" (seção 1.2.2)

Annabel Cohen - "*Como a música é o som organizado no tempo, sua organização auxilia a conectar eventos díspares em outros domínios. Uma interrupção na música pode sinalizar uma mudança na narrativa. A música contínua pode também indicar a continuidade do tema corrente.*" (seção 1.4.1)

Ao se começar a esboçar gestos para a música, depois de definidos conceitos, localizados momentos de inserção, avaliadas as interações com outros sons, marcados pontos de sincronia e avaliadas as diversas relações de tempo que a música pode criar, é importante se pensar nas diversas possibilidades que a música também pode apresentar de estabelecer *continuidade*.¹⁴⁴ A organização interna da música, pode criar uma estrutura que conduza todos os eventos narrativos em uma direção desejada, agrupando esses eventos em uma corrente.

Analisaremos aqui dois aspectos dessa continuidade:

A *continuidade da narrativa*, com a qual a música poderá colaborar se utilizando de seu potencial de cobrir "buracos" entre cenas, ligar cenas desconexas e até de estabelecer uma idéia formal que co-estruture o filme.

¹⁴⁴ Mais uma vez é importante frisar que a ordem proposta no presente texto para a criação e desenvolvimento de uma trilha sonora é apenas uma metodologia, que naturalmente pode ser modificada, ou que pode vir a não se aplicar a determinadas situações práticas. Devemos lembrar também que os processos criativos sempre apresentam a possibilidade de retroalimentação, isto é, um material desenvolvido em uma etapa pode vir a fornecer subsídios para a modificação de etapas anteriores que eram consideradas prontas.

E a *continuidade musical*, definida pelas características estruturais da música. Essas características lhe dão, individualmente, maior ou menor continuidade discursiva; dependendo desse nível, a música poderá interferir e se relacionar de várias maneiras com as outras forças narrativas atuantes em um filme.

2.5.1 Continuidade da narrativa

A estrutura interna da música pode permitir que ela ligue falhas de continuidade entre cenas, ou que crie grandes arcos narrativos ligando um grande número de seqüências, ou até que ajude a co-estruturar toda a forma do filme, agindo em paralelo e definindo uma linha de referência para o fluxo narrativo. O compositor, consciente desse potencial, pode, desde o momento da definição dos pontos de inserção da música, avaliar essas necessidades e moldando a sua composição a elas.

Johnny Wingstedt (seção 1.3) propõe três funções para a categoria *criar continuidade*, que pertence à classe *temporal*:

1. *Construir continuidade de curto tempo* - que são as ligações realizadas de uma cena para outra.

Claudia Gorbman (seção 1.2) e Bordwell e Thompson (seção 1.6) descrevem a *elipse* ou *ponte sonora* como uma técnica de continuidade, na qual a antecipação do som ou da música pode unir duas cenas, criando uma direção narrativa. A música pode começar na cena anterior e se prolongar para a cena seguinte, como se estivesse realmente fora de lugar; Gorbman sugere também que a música pode iniciar na cena anterior, porém *modulando* para outra região tonal na entrada da cena seguinte. Essa mudança de colorido tonal - que pode ser também de colorido orquestral, ou de andamento, ou de ritmo, ou da combinação de dois ou mais desses elementos - pode servir para dar ênfase à entrada da nova cena.

2. *Construir maior continuidade* - são as ligações realizadas entre seqüências.

Os filmes *Um Novo Mundo* (2005) do diretor Terrence Malick e *36 Quai des Orfèvres* (2004) do diretor Olivier Marchall citados na seção 2.4.2 são bons exemplos de continuidade criada entre seqüências de longa duração. Nesses dois filmes, várias cenas aparentemente desconexas ganham um sentido narrativo ao serem sincronizadas a um longo trecho musical. A música pode funcionar como um tipo de contraponto à narrativa: em certos momentos ela está *consonante* à cena, em outros ela está *dissonante* e essa dinâmica move o fluxo narrativo para a frente em direção ao ponto de chegada pretendido. Gorbman cita o filme *Cidadão Kane* (1941) do diretor Orson Welles para mostrar o uso de música não diegética para ligar fragmentações do tempo diegético: a famosa cena da mesa de café da manhã, onde o personagem Kane e sua esposa ficam sentados, com o passar dos anos, em distâncias progressivamente maiores um do outro, sinalizando visualmente a distância emocional que cresce entre eles. A música do compositor Bernard Herrmann para essa cena é composta de um tema com variações, com pequenos trechos simétricos, que simultaneamente ligam e demarcam as discontinuidades temporais da narrativa.¹⁴⁵

A compreensão correta da estrutura narrativa do filme se mostra, nesse caso, absolutamente indispensável para o compositor; assim, a música composta poderá ligar corretamente longos trechos do filme que *já possuem essa direção narrativa - e que a música somente irá reforçar*. Mais uma vez é essencial que haja uma boa comunicação entre compositor e diretor, para evitar equívocos.

3. *Construir continuidade total* - são as ligações que criam um sentido de continuidade do início ao final do filme. A utilização de motivos, instrumentação e estilo consistentes dão essa continuidade.

Gorbman (seção 1.2.2) reforça isso ao dizer que a música pode criar uma *marcação narrativa referencial*, proporcionando delimitações formais; o tema de abertura e a recapitulação no fim do filme reforçam a narrativa, criando com isso continuidade total. A autora cita também o método de trabalho do compositor Max Steiner, baseado na estruturação temática: após assistir ao primeiro corte do filme, ele esboçava os

¹⁴⁵ GORBMAN (1987:26)

motivos do personagem principal e da idéia geral do filme e elaborava a música a partir disso. Sobre isso diz Gorbman:

"A música baseada em temas proporciona uma unidade de proposição e variações assim como um *subsistema semiótico*. A repetição, interação e variação de temas musicais durante um filme contribui muito para a claridade de sua dramaturgia e para a claridade de suas estruturas formais." (Gorbman 1987:91)

É importante aqui lembrar o que disse o compositor Leonid Sabaneev na citação de Claudia Gorbman (seção 1.2.2): se a música fica ausente do filme por mais de quinze segundos, o compositor está livre para começar uma nova seção musical em uma tonalidade nova e distante, pois o espectador já terá perdido o sentido tonal da seção anterior. Mas se o espaço entre as seções for menor que esse tempo, a nova seção deverá estar na mesma tonalidade, ou em tonalidade relacionada a ela.¹⁴⁶ Isto gera um questionamento: se a música do cinema - que na maioria dos casos é descontínua, pois não está presente por toda a duração do filme - pode estabelecer uma forma própria, ou se ela *sempre* está vinculada à forma da narrativa que acompanha.

Além dessas três funções descritas por Wingstedt, a música poderá também preencher determinados vazios criados pela falta de diálogos em certos momentos de um filme. Nesse caso a música pode estar presente para representar a subjetividade de um personagem em momentos onde ele esteja presente em cena ou não, gerando a continuidade que é requisitada pelo fluxo narrativo. Como diz Michel Chion:

"A música...tem o potencial de manter a continuidade da presença humana - a subjetividade dos personagens - não os abandonando ao mundo extremamente concreto do cinema sonoro" (Chion 1995:224)

¹⁴⁶ GORBMAN(1987:90)

2.5.2 Continuidade Musical

O material escolhido, as técnicas de composição adotadas e os estilos e sonoridades empregadas podem determinar diferentes níveis de continuidade musical. Essa continuidade musical irá se relacionar à continuidade da narrativa de maneira particular, gerando resultantes diversas que deverão estar sob o controle do compositor. Vamos analisar aqui alguns elementos estruturais da música do ponto de vista da sua relação com a continuidade da narrativa:

- Motivos
- Forças harmônicas

A) *Motivos*

Um dos recursos básicos das técnicas de composição para cinema, o *leitmotiv* foi estabelecido como um termo musicológico no final do século XIX por Hans Paul von Wolzegen em seus escritos sobre as óperas de Richard Wagner. É um recurso utilizado para designar temas, melodias ou pequenas seqüências com função ilustrativa, caracterizadora, integradora, alusiva ou antecipativa. Frequentemente o *leitmotiv* acompanha ou anuncia o aparecimento de personagens, emoções ou símbolos significantes.¹⁴⁷ Como foi descrito na seção 1.2.1, na sinopse do texto de Michel Chion, o leitmotiv encarna o real movimento da repetição que, dentro da seqüência de imagens e sons próprios ao cinema, desenha e delimita pouco a pouco um objeto, um centro. Ele garante ao tecido musical um tipo de elasticidade e de fluidez, características dos sonhos.

Embora combatida por alguns autores como Theodor Adorno e Hanns Eisler,¹⁴⁸ a re-exposição constante do *leitmotiv* ao longo de um filme gera unidade e a sua função antecipativa determina uma ênfase no fenômeno da espera, que também proporciona

¹⁴⁷ The Literary Encyclopedia <http://www.litencyc.com/php/stopics.php?rec=true&UID=1355> acessado em 23/01/2007

¹⁴⁸ Os autores atacaram diversas práticas comuns ao cinema narrativo clássico, dentre elas o uso do *leitmotiv*: [o *leitmotiv*], "tem sido reduzido ao nível de um *lacaio* da música, que anuncia seu mestre com um ar muito importante mesmo que o eminente personagem seja claramente reconhecido por todos." ADORNO e EISLER apud GORBMAN (1987:107)

continuidade; essa repetição, interação e variação características dos processos composicionais temáticos, criam, segundo Gorbman, um *subsistema semiótico* que contribui para a clareza da dramaturgia e das estruturas formais da narrativa. (seção 1.2.2)

Os motivos podem ser extremamente simples e muito eficazes na sua função de identificar personagens, gerar continuidade temática e continuidade da narrativa. Como dizem os autores Fred Karlim e Rayburn Wright:

" Na escrita da música para cinema, a forte ênfase em um ou dois intervalos definem esses intervalos como característicos da música e freqüentemente possibilitam o compositor encontrar a consistência da textura musical e da linguagem harmônica e ao mesmo tempo reiterar um tema central" (Karlin e Wright 1990:176)

O motivo criado pelo compositor americano John Williams para o filme *Jaws* (1975) do diretor Steven Spielberg, por exemplo, é composto basicamente de um intervalo de semitom, que representa com clareza toda a tensão presente no filme. Após a sua apresentação, esse motivo reaparece em diversos momentos do filme; a sua grande expressividade e identificação com o elemento "medo" garantem a continuidade da narrativa (figura 17)

FIGURE 13-1

Jaws M-101 Jaws Titles John Williams
Orchestrated by Herb Spencer

The musical score for the main theme of *Jaws* is presented in three systems. The first system (measures 1-5) includes Harp, 6 Vcs., 2 Bsns./2 Vcs. + 6 Cbs. + Contrabsn. (8va bassa), and 2 Cbs. The second system (measures 6-10) includes Harp 1 and 2, and 6 Vcs. The third system (measures 11-14) includes Piano, Violin, and Contrabass. The score includes dynamic markings like *pp*, *p*, and *f*, and performance instructions like "Gradually becoming insistent (+ Pno.)" and "Jaws open".

© Copyright 1975 by Duchess Music Corporation. Rights administered by MCA Music Publishing, A division of MCA INC., New York, N.Y. Used by permission. All rights reserved.

177

Figura 17: Tema principal do filme *Jaws* (1975) de Steven Spielberg, composto por John Williams¹⁴⁹

Já o motivo utilizado pelo compositor Arthur B. Rubinstein para o filme *War Games* (1983), do diretor John Badham, é constituído de um intervalo de terça, que aparece enfatizado em outras melodias durante o filme, unificando a linguagem musical e gerando continuidade. (figura 18)

¹⁴⁹ fonte: KARLIN e WRIGHT (1990)

FIGURE 13-2

WarGames M-123A Winner None Arthur B. Rubinstein
Orchestrated by Mark Hoder

[♩ = 16 fr. click]

Pno.
Timp. (loco) f 8va bassa + Cb. arco
pizz. Cb. 8va bassa f

① ② ③ ④

[Video Fever] © 1983 United Artists Corporation April Music Inc. and Blackwood Music, Inc. All rights controlled and administered by April Music, Inc. and Blackwood Music, Inc. Catalogues of SBK Songs, a division of SBK Incorporated. International copyrights secured. Made in the U.S.A. All rights reserved.

Figura 18: Tema principal *War Games* (1975) de John Badham, composto por Arthur B. Rubstein¹⁵⁰

B) Forças harmônicas

Seguindo o percurso proposto no início do capítulo 2 como roteiro básico para o processo de composição, o compositor, após ter esboçado o gesto rítmico da música, irá escolher os elementos melódicos e harmônicos a serem usados em sua composição. Essas escolhas podem incorrer em materiais musicais que possuam continuidades discursivas de natureza e de intensidade diversas. A organização de alturas e justaposição de sons estabelece uma direcionalidade no discurso musical que pode ser maior ou menor dependendo do material utilizado e da técnica de estruturação harmônica adotada.

Essa direcionalidade do discurso musical pode impor uma linha de tempo às seqüências, produzindo um efeito que Michel Chion chama de *temporalização*:¹⁵¹ uma música escrita dentro de um estilo tonal e dentro de uma grade de compassos determinada sugere o momento que ela vai terminar ou fazer uma pausa e *essa antecipação se incorpora à nossa percepção da imagem*. Podemos dizer que a música ajuda a estruturar os tempos de uma seqüência cinematográfica não somente pelas

¹⁵⁰ fonte: KARLIN e WRIGHT (1990)

¹⁵¹ A variação de dinâmicas musicais pode criar também esse efeito de *temporalização*: um crescendo musical pode criar uma expectativa em relação ao máximo de intensidade que ele vai alcançar, criando uma sensação de tempo, pois temos uma referência auditiva de limites de intensidades sonoras. (Michel Chion - seção 1.2.1/J)

conseqüentemente possa existir entre música e a narrativa filmica: no compasso 14 da canção, o compositor reforça a "dor do amor" na frase "*Ich liebe dich, so muss ich weinen bitterlich*" (eu te amo, então devo sofrer amargamente), colocando a primeira sílaba da palavra "*liebe*" em uma apogiatura 9-8 sobre o segundo grau do tom de sol maior e a resolução da dissonância e o movimento para a cadência final coincidindo com a frase "*so muss ich weinen bitterlich*". Em uma análise schenkeriana, a palavra "*liebe*" coincide com o movimento da *Urlinie*¹⁵⁶ de 3 para 2, cujo efeito é reforçado pela apogiatura 9-8, criando a tensão que se resolve em 1 no compasso seguinte.¹⁵⁷

Figura 19: Música de Robert Schumann "*Wenn ich in deiner Augen seh*"¹⁵⁸

Se adotarmos uma perspectiva pós-schenkeriana como a de autores como Felix Saltzer¹⁵⁹ segundo os quais a lógica da *Urlinie* está presente também em vários

¹⁵⁶ vide Apêndice 2

¹⁵⁷ COOK (2000:138)

¹⁵⁸ fonte: COOK (2000)

¹⁵⁹ SALZER (1982)

exemplos de músicas medievais e renascentistas - Guillaume de Machaut ¹⁶⁰ Orlando di Lasso ¹⁶¹ assim como em grande parte do repertório do século XX - Bèla Bartók¹⁶², Igor Stravinsky ¹⁶³, Paul Hindemith ¹⁶⁴, veremos que atenção deve ser dada à relação *direção harmônica/narrativa filmica* também em composições onde a polarização tonal não seja tão explícita como nas músicas do classicismo e romantismo ocidentais.

Exemplos claros da utilização dos movimentos harmônicos em paralelo à narrativa filmica podem ser vistos nos desenhos animados americanos das décadas de 40 e 50, como *Tom & Jerry*, onde os compositores "contavam" a história pela música, sempre em sincronia absoluta com o desenho. Nessa sincronia, chamada de *mickey-mousing*,¹⁶⁵ as relações do discurso musical com o discurso da animação são diretas, o que nos permite observar com clareza certos paralelismos. As músicas compostas para esses desenhos quase sempre são pequenos fragmentos que parodiam as aberturas de musicais de compositores como George Gershwin, com harmonias que se utilizam de acordes com extensões de sétima e nona, mas freqüentemente com o centro tonal bem definido. As frases musicais às vezes se prolongam na região da dominante - que podem, por exemplo, durar o tempo necessário para ilustrar as cenas de "perseguição" do ratinho pelo gato - e a conclusão no acorde de tônica (como em Gershwin, muitas vezes com sexta e nona acrescentadas, mas com função clara), quando ocorre, geralmente coincide com o final de uma etapa dessa perseguição .

Podemos extrapolar essa simplicidade das relações música/narrativa presente nos desenhos animados e utilizar o mesmo princípio de paralelismo entre direção harmônica e direção da narrativa em situações mais complexas: em inúmeros filmes temos exemplos de momentos de tensão na narrativa ilustrados por harmonias dissonantes, que pedem resolução harmônica. O tempo de resolução pode ser prolongado de acordo com o tempo da cena, posicionando-se os acordes de resolução no momento adequado. Trata-se de um *desenvolvimento da forma determinado pelos ps - pontos de sincronia*.

¹⁶⁰ SALZER (1982:332)

¹⁶¹ SALZER (1982:314)

¹⁶² SALZER (1982:258)

¹⁶³ SALZER (1982:417)

¹⁶⁴ SALZER (1982:274)

¹⁶⁵ vide seção 1.2.2/C

Um exemplo claro dessa questão pode ser visto no filme *Vertigo* (1958) do diretor Alfred Hitchcock: o personagem 'Scottie' Ferguson pede à sua namorada Judie Barton que se vista com as mesmas roupas e o mesmo penteado que uma outra personagem do filme, Madeleine, que ele julga haver falecido. Dentro da dinâmica da história, o momento em que ela irá surgir vestida é um momento de climax e a música do compositor Bernard Herrmann conduz claramente para isso; se analisarmos a cena retroativamente, veremos que a região da tônica, ou o repouso da longa frase, está posicionado nesse momento, com grande precisão. Todo o longo trecho anterior em que Scottie aguarda ansiosamente para ver Judie/Madeleine é ilustrado musicalmente por um prolongamento de outras regiões tonais, criando uma expectativa de resolução através da repetição e desdobramento de motivos. Comparando com a análise de Nicholas Cook da canção de Robert Schumann, poderíamos imaginar um quadro assim, composto da estrutura fundamental de Schenker em paralelo à sequência da narrativa:

Sottie chega à casa de Judy e pede a ela que se vista como Madeleine	Judy se veste no quarto ao lado e Scottie aguarda ansiosamente	Judie surge transfigurada em um momento decisivo para a elucidação da narrativa
--	--	---

Nesse quadro, relacionamos os momentos da narrativa à estrutura fundamental de Schenker (*Ursatz*)¹⁶⁶: a cena é acompanhada por um longo trecho musical cuja

¹⁶⁶ É importante frisar que para esse exemplo não foi feita uma análise schenkeriana detalhada da partitura de Bernard Herrmann; esse quadro mostra apenas um paralelismo entre direção harmônica e

desenhados de motivos quase florais ou expressionistas se casam com as linhas dos diálogos e da montagem.

Diversos compositores se utilizaram da linguagem atonal ou da linguagem dodecafônica para trechos de suas trilhas sonoras, combinando-as livremente com trechos tonais. A primeira partitura dodecafônica para cinema foi, provavelmente, a peça *Begleitmusik zu einer Lichtspielszene, Op. 34* de Arnold Schoenberg (1930), composta para uma biblioteca de músicas para cinema. Era composta de três partes: "Perigo Ameaçador", "Medo", "Catástrofe". A música tentava retratar, em cada uma, o que o título propunha. Depois dela, as mais importantes aconteceram no princípio dos anos 50, com compositores como Leonard Rosenmann em *The Cobweb* (1955) do diretor Vincente Minelli e também Roman Vlad, Kenyon Hopkins, Elizabeth Lutyens e Roberto Gerhard. Na década de 60, algumas músicas como a partitura de Jerry Goldsmith para o filme *Freud* (1962) e a música do compositor Igor Stravinsky usada em *The Flood* (1962).¹⁶⁷

No filme *The Talking of Pelham One Two Three* (1974) do diretor Joseph Sargent, o compositor David Shire criou uma série dodecafônica como base para a sua composição, associando-a a uma sonoridade jazzística. (figura 20) Para conseguir isso, ele usou em sua série os intervalos que lhe dariam a sonoridade desejada dos intervalos característicos do jazz: terças maiores, segundas menores e suas inversões.

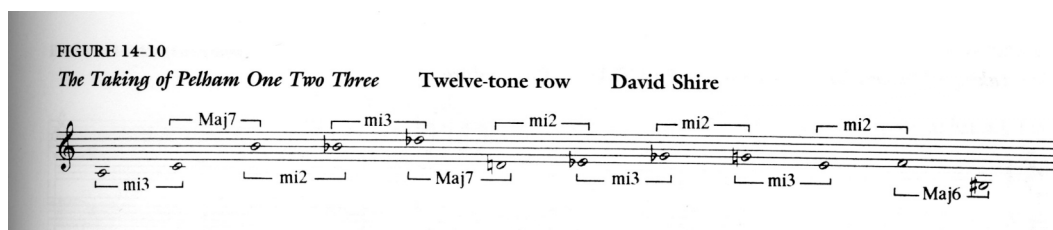


Figura 20: Série dodecafônica proposta para a música do compositor David Shire para o filme *The Talking of Pelham One Two Three* (1974) do diretor Joseph Sargent¹⁶⁸

¹⁶⁷ NEUMEYER, David, (1993)

¹⁶⁸ fonte: KARLIN e WRIGHT (1990)

A partir da série e do quadro com todas as séries, retrógradas, invertidas e retrógradas invertidas, o compositor desenvolveu uma composição serial, com rítmica e sonoridade jazzística.¹⁶⁹ (figura 21)

FIGURE 14-12

The Taking of Pelham One Two Three End Title David Shire

[♩ = 16² fr. click]

① ② ③

④ ⑤ ⑥ ⑦

2 Alto Saxes
2 Tenor Saxes

2 Tpts./4 Hns.

Tbns. 1,2

El. Bass (sounds 8va bassa)

3 Cb. Pizz. (sounds 8va bassa)

+ Jazz/Rock Drs., Perc., non-tonal choked rhythm El.Gtr. throughout + Timp.

© 1974 United Artists Music Corp. Rights assigned to SBK Catalogue Partnership. All rights controlled by SBK U Catalog Inc. All rights reserved. International copyright secured.

¹⁶⁹ KARLIN e WRIGHT (1990:228)

FIGURE 14-12 (Continued)

The musical score consists of two systems of staves. The first system (measures 8-10) is for 4 Trumpets and Horns. It features a complex rhythmic pattern with triplets and accents. The second system (measures 11-14) is for 2 Trumpets and Horns, continuing the rhythmic complexity with various dynamics and articulations. The score is written in a key signature of two flats and a common time signature.

Figura 21: Música do compositor David Shire para o filme *The Talking of Pelhan One Two Three* (1974) do diretor Joseph Sargent ¹⁷⁰

¹⁷⁰ fonte: KARLIN e WRIGHT (1990)

FIGURE 14-5

Star Wars Reel 1 Part 3 The War John Williams
Orchestrated by Herb Spencer

(a)

Brightly

(b)

© 1977 Warner-Tamerlane Publishing Corp. (50%) & Bantha Music. Warner-Tamerlane Publishing Corp. administers on behalf of itself and Bantha Music. All rights reserved. Used by permission.

Figura 22: Música do compositor John Williams para o filme *Star Wars* (1974) do diretor George Lucas¹⁷¹

O politonalismo pode também ser usado de outra forma, por exemplo, quando se cria um movimento rítmico pela alternância de centros tonais. O compositor Arthur B. Rubinstein, em sua música para o filme *War Games* (1983) do diretor John Badham, alterna tríades menores (lá menor e fá sustenido menor), produzindo assim uma sensação de politonalidade e movimento rítmico (figura 23)

¹⁷¹ fonte: KARLIN e WRIGHT (1990)

FIGURE 14-6

WarGames

M-62

Arthur B. Rubinstein
Orchestrated by Mark Hoder

[♩ = 115 fr. click]

[Video Fever] © 1983 United Artists Corporation, April Music Inc. and Blackwood Music, Inc. All rights controlled and administered by April Music, Inc. and Blackwood Music, Inc. Catalogues of SBK Songs, a division of SBK Incorporated. International copyrights secured. Made in the U.S.A. All rights reserved.

Figura 22: Música do compositor Arthur B. Rubinstein para o filme *War Games* (1983) do diretor John Badham¹⁷²

5. Minimalismo :

A repetição de figuras musicais e a harmonia estática do minimalismo fazem com que essa linguagem musical seja especialmente eficaz nas músicas para cinema. Ela proporciona uma base estável e neutra,¹⁷³ que permite que as imagens e a narrativa se desenvolvam sobre ela, criando com isso um alto nível de continuidade. Michel Chion (seção 2.1/L) observa que esse tipo de música¹⁷⁴ pode criar uma sensação específica chamada por ele de *fora do tempo*, que no cinema foi utilizado em várias situações.

Diversos compositores de música para o cinema utilizaram as técnicas composicionais do minimalismo, integrando seus princípios a outras linguagens musicais e com isso obtendo texturas ricas e variadas, de grande funcionalidade como elemento sonoro integrado a outras forças narrativas.

¹⁷² fonte: KARLIN e WRIGHT (1990)

¹⁷³ Do ponto de vista das forças harmônicas, a simplicidade e a diatonicidade tonal ou modal - características do estilo - auxiliam nessa neutralidade.

¹⁷⁴ Chion não se refere nesse momento diretamente à música minimalista, mas descreve um tipo de música com ostinatos rítmicos, linhas melódicas lentas de valores longos e figuras de imitação. Acha-mos que essas características se aplicam a essa linguagem, por isso a citação da seção 2.1.

No filme *Koyaanisqatsi* (1982) de Gofrey Reggio, por exemplo, a música do compositor Philipp Glass é puramente minimalista, com harmonias de três ou quatro sons repetidas em arpejos reapresentados diversas vezes com variações orquestrais. O andamento da música é absolutamente coerente com a dinâmica das imagens (cenas de paisagens urbanas e rurais, aceleradas e processadas artificialmente) e acompanha com clareza a proposta do diretor de mostrar alguns contrastes extremos da civilização contemporânea, em um filme praticamente não narrativo, pois não há personagens nem diálogos. Nesse filme, o grau de continuidade da música é extremo; ela conduz as imagens por todo o filme, com um nível de sincronia de alto grau.

Já no filme *As Horas* (2002) de Stephen Daldry, filme de narrativa clássica, o mesmo compositor Phillip Glass utilizou com economia a técnica básica do minimalismo, alternando-a com figurações tradicionais e irregulares em um movimento para piano e cordas. Dessa forma, a música se torna coerente com o tom emocional do filme e a ligeira movimentação criada pela dinâmica do minimalismo sugere a sensação de *fora do tempo*.

A música do compositor John Williams para o filme *Catch me if you can* (2002) do diretor Steven Spielberg também tem fortes influências do movimento minimalista. Diferentemente dos dois exemplos anteriores porém, a composição explora os acentos rítmicos e uma instrumentação jazzística, proporcionando com isso um grande dinamismo à narrativa.

2.6 Influências das condições de produção

A partir dessa etapa, se inicia o processo de composição propriamente dito, com a elaboração e desenvolvimento das idéias musicais. Melodia, ritmo, harmonia, timbre e forma serão trabalhados agora pelo compositor. Os processos de composição são diversos, pessoais e de certa forma, indecifráveis. Sabemos também que é impossível discutir de maneira genérica a criação musical, pois ela envolve uma complexidade muito grande de fatores e não faz parte do escopo desse texto iniciar uma discussão a esse respeito. O que nos interessa no momento é pensar sobre as *possibilidades reais de concretização da música composta para um filme*.

Alguns itens das condições de produção da trilha sonora irão influenciar no processo de composição:

1. Prazos de produção
2. Orçamentos
3. Músicos disponíveis para as sessões de gravação
4. Estúdios
5. Equipamentos e *softwares*

2.6.1 Prazos de produção

Nesse momento, será importante para o compositor começar a dimensionar o *volume* de trabalho que terá pela frente; a extensão e a complexidade de sua obra estarão condicionadas aos prazos que forem colocados pela equipe de produção do filme para a composição, ensaios, gravação, mixagem da música e mixagem final do som do filme. Esses prazos são determinados por vários fatores, como fatores econômicos, a coordenação de disponibilidades de um grande número de pessoas envolvidas na produção, datas de lançamento, etc. Dependendo do material a ser desenvolvido e da experiência do compositor, o tempo a ser dispendido com a composição pode variar bastante. O quadro a seguir dá uma vaga idéia do tempo gasto por compositores

experientes na criação musical de, em média, 40 a 50 minutos de música para filmes de longa metragem: (figura 23)

COMPOSITOR	FILME	ANO	DIRETOR	TEMPO
Elmer Bernstein	The Magnificent Seven	1960	John Sturges	10 semanas
Jerry Goldsmith	The Omen	1976		6 semanas
James Horner	Star Trek II	1982	George Lucas	5 semanas
Arthur B. Rubinstein	War Games	1983		4 semanas
Georges Delerue	Casanova	1986		8 semanas
Alex North	Prizzi's Honor	1985		6 semanas

Figura 23: Quadro representativo do tempo de composição gasto por compositores diferentes em filmes ¹⁷⁵

Em função dos prazos previstos, o compositor pode ter que simplificar as suas idéias musicais para que se torne possível desenvolvê-las dentro do tempo disponível para isso. É importante lembrar que, durante o período de criação da música, o compositor deve estar freqüentemente apresentando seus esboços ao diretor do filme, para poder fazer uma constante avaliação de seu trabalho. Isso se torna muito importante na medida em que qualquer alteração depois da música pronta pode ser extremamente difícil e dispendiosa. Existem várias formas com as quais o compositor pode apresentar suas idéias musicais:

- a música escrita - talvez seja a menos eficaz, pois as chances do diretor do filme ter os conhecimentos suficientes para ler a música são mínimos;
- a música apresentada ao piano ou violão em uma redução do futuro arranjo ou orquestração - pode não se mostrar muito eficaz se a expressão musical depender da orquestração. Um cluster *sforzando* tocado pelos trombones e trompas em uma cena dramática, por exemplo, pode ser uma boa solução composicional. Mas a demonstração dessa idéia ao piano ou, principalmente ao violão pelo compositor pode não ser muito fácil, especialmente se o diretor do filme for inexperiente ou não tiver uma boa capacidade de abstração.
- a música apresentada em uma orquestração *midi* (para a qual devem ser usados bancos de som com timbres fiéis aos instrumentos acústicos que serão

¹⁷⁵ fonte: KARLIN e WRIGHT (1990:77)

usados) - pode se mostrar uma solução eficaz, pois a sonoridade da música estará mais próxima da versão final. Se a concepção geral da música pedir a utilização somente - ou na maior parte - de instrumentos eletrônicos, essa forma de demonstração da música será ideal.

A utilização de *softwares* de composição, gravação e edição de áudio nesse momento é de extrema utilidade; com eles, ganha-se a possibilidade de apresentar as idéias já sincronizadas à imagem e a possibilidade de modificá-las rapidamente para se avaliar novas soluções composicionais, de orquestração ou até mesmo de posicionamento da música em relação à imagem.

2.6.2 Orçamentos

Os orçamentos de filmes independentes, no Brasil geralmente financiados através de leis de incentivo fiscal, costumam apresentar orçamentos precisos, dentro dos quais a trilha sonora é apenas um dos inúmeros itens de uma produção complexa. As limitações impostas pela verba destinada à trilha sonora fazem com que o compositor ajuste os custos da produção de sua música a essa verba. Basicamente o orçamento da produção de uma trilha sonora pode ser resumido em:

- composição musical
- orquestração, revisão e cópias
- regência
- músicos
- estúdio para pré-produção e gravação midi
- estúdio para gravação
- estúdio para mixagem
- estúdio para masterização

Os valores destinados a praticamente todos esses itens poderão variar de acordo com a música composta. É necessário que o compositor dimensione a sua música, procurando achar soluções criativas para viabilizá-la.

2.6.3 Músicos

A disponibilidade de músicos intérpretes para a gravação também irá influenciar no processo de composição, nos arranjos e na orquestração.

Uma escrita demasiadamente complexa pode demandar músicos específicos, o que pode vir a onerar o custo de produção da música. Uma escrita simples e eficaz em certos momentos pode ser uma boa solução.

Um recurso prático de produção musical freqüentemente adotado é a possibilidade de se "dobrar" certos naipes de instrumentos, isto é, gravar o mesmo trecho da música em várias pistas de som diferentes, criando um efeito de um maior número de músicos no grupo instrumental. Nos sistemas de gravação em disco rígido,¹⁷⁶ adotados atualmente em quase todos os estúdios, existe a possibilidade de se gravar um número muito grande de canais e com isso se realizarem várias "dobras". Um recurso adicional é se modificar a posição dos músicos em relação aos microfones em cada tomada, o que aumenta a diferença de som entre uma pista e outra, aumentando o realismo da simulação.

Em produções de baixo custo, ou que a própria concepção musical assim o determine, podem ser utilizados instrumentos eletrônicos e bancos digitais de sons para substituírem instrumentos acústicos. *É importante que o compositor e o diretor tenham consciência da diferença de sonoridade e expressão musical que uma mudança desse tipo pode provocar no resultado final.*

2.6.4 Estúdios

Atualmente, alguns tipos de trilha sonora podem ser realizadas - com padrão profissional de qualidade - em sistemas de computadores caseiros. Se a música for ser executada totalmente em instrumentos eletrônicos, pode não haver necessidade de se

¹⁷⁶Os sistemas de gravação em disco rígido permitem, dependendo das configurações do computador, que sejam criados um grande número de pistas que podem ser ouvidas simultaneamente. Isso não acontecia até a década de 1990, quando os sistemas mais adotados eram de gravação em fita magnética e fita digital, que impunham uma restrição de canais, estabelecidas pela largura da fita.

entrar no estúdio, isto é, ela pode ser criada, executada, mixada e masterizada pelo próprio compositor que nesse caso acumula também a função de produtor musical.

Por outro lado, se a música composta demandar um grande grupo instrumental, também demandará um estúdio de gravação que comporte o número de músicos desse grupo, um estúdio com recursos técnicos para mixar vários instrumentos com qualidade e também para masterizar a mixagem final. Essas escolhas são determinadas por questões estéticas, financeiras e de prazo de execução. A relação custo/benefício varia para cada alternativa e é importante que o compositor tenha consciência dessa relação e escolha a melhor opção.

2.6.5 Equipamentos e *softwares*

Alguns equipamentos e *softwares* existentes no mercado podem auxiliar bastante o compositor a percorrer esse percurso proposto para a composição musical para o audiovisual. Como o processo de criação se trata de um processo específico, no qual a música composta está vinculada à imagem e a outros sons, a *sincronização* da música ao filme já editado auxilia no processo de composição, na avaliação constante das relações entre som e imagem e nas apresentações do desenvolvimento do trabalho ao diretor do filme. O equipamento básico necessário para isso pode ser resumido a:

- piano midi
- interface midi
- computador com placa de áudio e vídeo
- monitor extra para vídeo
- *softwares* com bancos de timbres para alimentar o piano midi
- *software* de composição musical e edição de áudio específico para trabalhar com som e imagem

CONSIDERAÇÕES FINAIS

COMPOSIÇÃO PARA O CINEMA: ENTRE A
AUTONOMIA E
A FUNCIONALIDADE MUSICAIS

"*Media music is here to stay*"¹⁷⁷ - disse o compositor norte americano de músicas para o cinema John Williams, ao dar a sua visão sobre o futuro da música. Para ele, cada vez mais compositores se dedicarão à música aplicada ao cinema e a resultante disso será um grande benefício para a música de maneira geral.¹⁷⁸

Isso parece verdade, pois sabemos que atualmente o número de compositores que se propõe a trabalhar com a música aplicada ao audiovisual é maior que há alguns anos atrás e que a tendência é que esse número aumente. O espaço de trabalho profissional para o compositor nessa área aumenta proporcionalmente ao desenvolvimento da tecnologia de produção de computadores, ao barateamento e democratização da aquisição de equipamentos para a produção de filmes e trilhas sonoras, ao surgimento de novas mídias para a veiculação do trabalho de novos artistas e profissionais e também a novas idéias e teorias relacionadas à composição musical aplicada. Algumas dessas idéias foram apresentadas no primeiro capítulo dessa dissertação e fazem parte de um grande número de escritos e análises existentes sobre as funções da música no audiovisual e sobre diversas áreas afins, formando uma bibliografia fundamental para o estudo da música funcional e para a aplicação, como foi proposto no segundo capítulo, na elaboração de estratégias composicionais. Existe uma grande variedade de abordagens: alguns se referem ao cinema narrativo clássico e tentam elaborar um código de princípios que regulam esse estilo; outros tentam abordar as funções da música pelo olhar da psicologia ou da semiótica; outros colocam perspectivas para o experimentalismo, explorando qualquer som como potencialmente musical e com isso ampliando a paleta de trabalho do compositor. Essa última visão nos parece especialmente importante para o compositor contemporâneo, no sentido de despertá-lo para utilizar um material extremamente amplo para a sua composição e também de tirar partido dos avanços da moderna tecnologia de produção de áudio. Sob esse ponto de vista, inúmeras estratégias composicionais podem ser pensadas. Dos textos apresentados no primeiro capítulo, *On the Structural Use of Sound*, de Noël Burch (seção 1.6.1), nos indica algumas possibilidades de estratégias criativas a partir da interação musical entre as diversas pistas de som, extrapolando as idéias de

¹⁷⁷ Citando a música de George Gerswin *Our love is here to stay*, o compositor insinua com a frase *Music media is here to stay*, que a música aplicada ao audiovisual se consolidou como uma forte vertente da composição; uma tradução literal para o português poderia ser *a música aplicada ao audiovisual chegou para ficar*. Frase de John Williams extraída de KARLIN e WRIGHT (1990:xiv)

¹⁷⁸ KARLIN e WRIGHT (1990:xiv)

Alberto Cavalcanti e do compositor Pascal Esteve (seção 2.3.2). No exemplo citado por Burch, *The Crucified Lovers* (1954) do diretor japonês Kenji Mizoguchi, a música do compositor Fumio Hayasaka tem influências da música concreta; nela sons de madeira são articulados de forma musical e posteriormente ligados a sonoridades de instrumentos de qualidades tonais semelhantes aos sons utilizados previamente. De uma certa forma se assemelha à música de Benjamin Britten para *Night Mail* e à de Pascal Esteve para *L'Homme du Train*, que utilizaram o motivo rítmico regular da locomotiva como elemento em suas composições. A diferença principal talvez esteja na proposta musical de Hayasaka que, usando as estruturas e a rítmica livre da música japonesa, teve em mãos *um material composicional mais flexível e adaptável à irregularidade do encadeamento de efeitos sonoros e diálogos* do filme de Mizoguchi. Quando Noël Burch enfatiza as qualidades da música japonesa comparando-a à música serial ocidental, ele está se referindo a essa flexibilidade rítmica e à imprevisibilidade das estruturas tonais - *características fundamentais para que a música se molde a outros estratos*.

Dentro dessa perspectiva de integração da música aos sons, aos diálogos, à imagem, todos se relacionando de diversas formas à narrativa, percebemos um elemento que se destaca como essencial: a *sincronia*. Os pontos de sincronização, definidos por Michel Chion como *os pontos de verticalidade que contribuem para estruturar o fluxo rítmico, dramático e emocional do filme*, são um conceito/ferramenta fundamental na composição aplicada ao audiovisual. Pois a música funcional, aplicada a um contexto onde coexistem diversas forças narrativas simultâneas, passa a guiar e ser guiada por essas forças, criando, como disse Johnny Wingstedt:

"... um exemplo fascinante de quando o todo é alguma coisa muito maior que a soma das partes" (Wingstedt 2005:6)

Apêndice 1

O poder de sugestão e o potencial narrativo da música

Nos escritos dos filósofos gregos Platão e Aristóteles (aproximadamente 350 A.C.), já haviam longos trechos que descreviam o que era chamado *ethos* da música, ou o efeito dos vários modos gregos sobre o temperamento e a formação do caráter dos cidadãos. Platão sugeria que os soldados deveriam ouvir músicas compostas nos modos dórico e frígio, pois isso os faria mais fortes; por outro lado, deveriam evitar os modos lídio, mixolídio e jônico, que reforçariam a sensação de medo e doçura.

Já no final do Renascimento, um grupo de acadêmicos florentinos tentou restaurar essas idéias dos filósofos gregos, interpretando-as de maneira particular ao considerar que existia uma relação entre palavras e música. Estava surgindo um novo sistema filosófico musical: a *Teoria dos Afetos*, que veio a se firmar nos séculos XVII e XVIII e que tinha como pressuposto o fato de que a essência motívica da composição, ou o seu *inventio*, seria mais do que mera representação, mas uma materialização tangível do *affekt*: um estado de espírito emocional.

Para o novo público que começava a consumir a música instrumental, ao longo dos séculos XVIII e principalmente no XIX, foi preciso a criação de uma nova fórmula para que houvesse a identificação e o entendimento da mensagem do compositor, sem que fosse preciso o auxílio da palavra. A partir desse momento, foram compostas inúmeras obras com a intenção de evocar imagens, emoções ou sentimentos. Chamada de *música de programa*, essa música contrastava com o que passou a ser chamado de *música absoluta*, que se bastava e tinha a intenção de ser apreciada sem nenhuma referência ao mundo exterior. Alguns críticos e teóricos criticavam fortemente a proposta da música de programa de evocar algo além da própria música; no século XIX, por exemplo, o crítico de música alemão Edward Hanslick (1825-1904) afirmava que a beleza da música deveria ser achada dentro de si mesma.

Nos dias de hoje, a discussão do poder de sugestão da música envolve nomes como os dos psicólogos da Universidade de Uppsala, na Suécia, Alf Gabrielsson e Erik Lindström. Em seu ensaio *The Influence of Musical Structure on Emotional Expression*, eles expõem baseados em trabalhos de diversos pesquisadores, as relações entre os elementos constituintes da música - como consonância e dissonância, ritmos e compassos -, e sentimentos e estados de espírito como alegria, excitação, tensão e serenidade.

Narrativa, segundo o musicólogo francês J.J. Nattiez, é um fenômeno que necessita de uma dimensão linear, com os fatos se produzindo em diferentes momentos do tempo - e de relações de causa e efeito entre os diversos eventos.¹⁷⁹ Na visão de outro musicólogo, Lawrence Kramer, o termo *narrativa* é definido pelo senso comum como uma história conhecida, tanto típica (uma sequência abstrata de eventos concretizada e repetida variadamente dentro de um contexto histórico) como individual (uma das possíveis concretizações).¹⁸⁰

Narratividade, pela definição da Grove Encyclopedia of Music, é a qualidade de alguns artefatos que fazem deles exemplos de narrativas, ou, em certos casos, uma qualidade que cria uma semelhança com a narrativa.¹⁸¹ Segundo Kramer, é o princípio dinâmico, o impulso teleológico que governa um grande grupo de narrativas, em direção a e incluindo o (imaginário) grupo de todas as narrativas. Narratividade é o ímpeto que potencializa (que conta culturalmente como) a narrativa propriamente dita.¹⁸²

Já no final do século XX, alguns estudos interdisciplinares que agregaram narratologia, crítica musical, interpretação histórica, teoria musical, estudos filosóficos de expressão e representação e também a semiótica exploraram muito as possibilidades de narratividade em músicas de concerto não programáticas, sem texto. Aplicando teorias tradicionais da narrativa à música, ou trabalhando tradições

¹⁷⁹ NATTIEZ (2005:11) colocar que o texto é manuscrito

¹⁸⁰ KRAMER (1995:100)

¹⁸¹ The Grove Encyclopedia of Music, p.641

¹⁸² KRAMER (1995:100)

existentes da crítica musical e comparando com o processo narrativo, buscaram na interpretação da narratividade musical uma opção para a descrição técnica pura e uma chave para a descoberta de significados na música. Um recurso recorrente nesses estudos consiste na identificação de agentes ou atores; musicólogos procuram associar, por analogia, temas ou instrumentos a personagens em histórias contadas. Alguns pesquisadores defendem que as composições em forma sonata, por exemplo, implicam tipicamente antagonistas femininos e masculinos em seus temas principais. O J. J. Nattiez, comparando o discurso literário ao discurso musical em seu texto *À propos d'une illusion homologique*, chega à seguinte conclusão :

"Uma obra musical pode ser o ponto de partida de um impulso narrativo, mas não configura por si só uma narrativa" (Nattiez 2005:12)

Diferentemente da última afirmação, a música, associada a um texto ou a uma imagem, pode ganhar significados e/ou participar ativamente de estruturas narrativas. Um título ou a associação a um texto ou poema agregam à música valores simbólicos, "construindo" um fluxo narrativo. O musicólogo Nicholas Cook coloca:

" A música pura parece ser uma ficção do esteta (e teórico musical): ela na realidade se une promiscuamente a qualquer outra mídia que se encontre disponível." (Cook 2000:vii)

S. K. Marshal e A. J. Cohen (1988) ¹⁸³ mostraram que quando a música é executada como parte de uma narrativa em combinação com outra mídia, como no caso do cinema, o significado percebido da música parece se tornar claro e concreto.

Claudia Gorbman, em seu livro *Unheard Melodies - Narrative Film Music*, ¹⁸⁴ reforça esse ponto de vista, ao dizer que a repetição de um motivo musical juntamente com elementos representacionais de um filme pode dar à música um caráter representacional que ela não teria por si só. De acordo com a autora, a música tem um potencial narrativo que, agregado a um texto/roteiro ou a imagens, mostra toda a sua força e torna-se uma poderosa aliada do processo narrativo. Os ritmos, texturas e

¹⁸³ MARSHALL e COHEN apud WINGSTEDT (2005)

¹⁸⁴ GORBMAN (1987:27)

qualidades harmônicas, expressas via códigos culturais, enfatizam o conteúdo narrativo latente ou manifesto através de um relacionamento sinérgico com os outros canais do discurso fílmico.¹⁸⁵

¹⁸⁵ GORBMAN (1987:32)

Apêndice 2

O movimento orgânico direcionado da música - as teorias de Heinrich Schenker

Em seu livro *Structural Hearing - Tonal Coherence in Music*,¹⁸⁶ Felix Salzer resume com clareza alguns princípios básicos das teorias de Heinrich Schenker (1868-1935) sobre tonalidade e coerência musical. Segundo ele, os conceitos elaborados por Schenker são baseados em observações fundamentais, como:

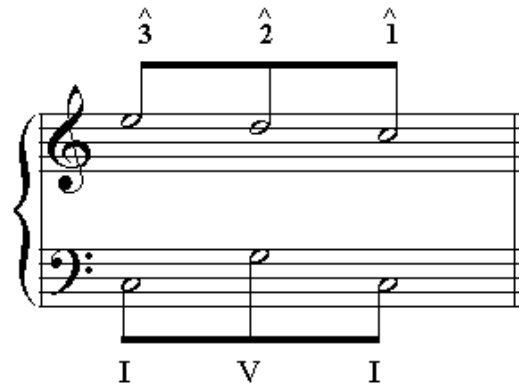
- reconhecimento da distinção entre a *gramática* e o *significado* dos acordes
- a percepção da música como uma unidade orgânica, na qual as frases musicais possuem movimento com início e direção claras.

Para Schenker, a gramática descreve o tipo usual de análise pelo qual são dados nomes a tríades, acordes de sétima, etc. *É um meio puramente descritivo de registrar e nomear cada acorde e relacioná-los a centros tonais*. Esse meio desconstrói a frase em um grupo de acordes isolados. A definição do significado, a partir do momento em que revela a função do acorde, vai além da descrição gramatical, *ao pontuar o objetivo arquitetônico do acorde dentro da frase*. Como primeiro resultado dessa distinção, ele percebe que as funções que os acordes desempenham em uma frase musical são diversos; mesmo dois acordes nomeados identicamente na mesma frase podem desempenhar funções totalmente diferentes. Isso significa que nomear acordes pelo seu status gramatical nunca explica as suas funções ou como eles se combinam para criar uma unidade orgânica.

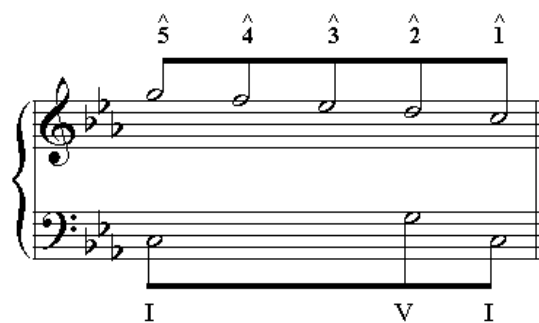
Felix Salzer diz que, como um argumento lógico ou uma composição literária, um trabalho musical é direcionado; sua direção é determinada pelo objetivo pelo qual ele se move. Então, o significado de notas e dos acordes e das funções que eles

¹⁸⁶ SALZER (1982)

desempenham dependem desse objetivo e da direção tomada pelo movimento para alcançá-lo. O objetivo que produz o movimento musical em uma peça tonal seria desenvolver uma estrutura fundamental, que gera a coerência desse sistema, que pode ser resumida assim:



A linha superior descendente é chamada por Schenker de *Urfinie*, a linha do baixo de *Bassbrechung* e a estrutura completa de *Ursatz*. Essa estrutura pode apresentar algumas variantes como por exemplo:



Os acordes presentes no desenvolvimento dessa estrutura podem ser diferenciados em *acordes estruturais* e *acordes de prolongamento*. Os estruturais são os pilares que sustentam e geram a coerência do discurso tonal; os de prolongamento são os acordes não estruturais que permitem o desenvolvimento do discurso. Assim, em um exemplo dado por Felix Salzer, a análise schenkeriana de um fragmento da música composta pelo compositor Aaron Copland e utilizada no filme *Our Town* (1940), do diretor Sam Wood seria descrita da seguinte forma:

412 COPLAND 3 Excerpts from "Our Town," No. 1

Moderate, with calm
mp *(tr)* *dolce cant.*

p *mf* *p*

a cont'd

Copyright 1943 by Boosey & Hawkes, Inc.; used by special permission.

The image displays a musical score for three excerpts from "Our Town" by Aaron Copland. The score is presented in two columns. The left column contains the first two excerpts, and the right column contains the third excerpt. Each excerpt is written for piano and bass. The score includes various musical notations such as dynamics (mp, mf, p), articulation (tr), and performance instructions (dolce cant., a cont'd). Schenkerian analysis is indicated by letters 'N' and 'I' with brackets and arrows, showing the underlying structural layers of the music. The first excerpt is marked 'Moderate, with calm' and 'dolce cant.'. The second excerpt is marked 'a cont'd'. The third excerpt is marked 'a cont'd' and includes a copyright notice for Boosey & Hawkes, Inc. from 1943.

Figura 23: Análise schenkeriana de fragmento de "Our Town" de Aaron Copland ¹⁸⁷

¹⁸⁷ fonte SALZER (1982)

Onde, segundo a análise de Felix Salzer, os acordes estruturais são I, VI,V e I; todos os outros são acordes de prolongamento.

Como diz o musicólogo Nicholas Cook em seu livro *A Guide to Musical Analysis*:

" A análise Schenkeriana é, de fato, um tipo de metáfora segundo a qual uma composição é vista como um embelezamento em larga escala de uma simples progressão harmônica, ou mesmo uma cadência massivamente expandida; uma metáfora segundo a qual os mesmos princípios analíticos que se aplicam às cadências no contraponto podem ser aplicadas, *mutatis mutandis*, para as estruturas harmônicas de larga escala de peças completas." (Cook 1987:36)

LISTA DE FILMES CITADOS

Título	Ano	Diretor	Compositor	pg
The Jazz Singer	1927	Alan Crosland	Louis Silvers	9
La Dolce Vita	1960	Frederico Fellini	Nino Rota	23
Lettre à Fred Buache	1981	Jean Luc Godard	Maurice Ravel (n.o.)	25
Blade Runner	1982	Ridley Scott	Vangelis	27
Hiroshima mon amour	1958	Alan Resnais	GeorgesDelerue/Giovani Fusco	30
O Silêncio dos Inocentes	1990	Jonathan Demme	Howard Shore	30
Prénom:Carmem	1984	Jean Luc Godard	Ludwig van Beethoven (n.o.)	32
Ma Nuit chez Maud	1969	Eric Rohmer		41
Chronicle of Anna Magdalena Bach	1967	Jean Marie Straub	Johann Sebastian Bach (n.o.)	41
Vivre sa vie	1962	Jean Luc Godard	Michel Legrand	41
Cidadão Kane	1941	Orson Welles	Bernard Herrmann	45
Stagecoach	1939	John Ford	Gerard Carbonara	45
Jules et Jim	1961	François Truffaut	Georges Delerue	45
Ivan o Terrível, 1ª parte	1944	Sergei Einsenstein	Sergei Prokofiev	63
Love Me Tonight	1932	Rouben Mamoulian	John Leipold/Richard Rodgers	63
Les Vacances de Monsieur Hulot	1953	Jacques Tati	Alain Romans	64
Os sete samurais	1954	Akira Kurosawa	Fumio Hayasaka	64
La Jetée	1962	Chris Marker	Trevor Duncan (n.o.)	66
The Thirty-Nine Steps	1935	Alfred Hitchcock	Hubert Bath	67
What's Up Tiger Lily	1966	Woody Allen	The Lovin' Spoonful	68
Psicose	1960	Alfred Hitchcock	Bernard Herrmann	69
Accident	1967	Joseph Losey	John Dankworth	69
Persona	1966	Ingmar Bergman	Lars Johan Werle	71
Sonhos	1990	Akira Kurosawa	Shinichirô Ikebe	74
Hijos de un dios menor	1986	Randa Haynes		74
La jungla del asfalto	1950	John Houston	Bronislau Kaper	75
Mon Uncle	1958	Jacques Tati	Alain Roman	77
The Crucified Lovers	1954	Kenji Mizoguchi	Fumio Hayasaka	79
The Lower Depths	1957	Akira Kurosawa	Masaru Satô	79
The Hidden Fortress	1958	Akira Kurosawa	Masaru Satô	79
The Saga of Anathan	1953	Joseph von Sternberg	Akyra Ifukube	79
Force of Evil	1948	Abrahan Polonsky	David Raksin	79
L'Immortelle	1963	Alain Robe-Grillet	Michel Fano	80
Vidas Secas	1963	Nelson P. dos Santos	Leonardo Alencar	80
E o Vento Levou	1939	Victor Fleming	Max Steiner	85
Deathtrap	1982	Sidney Lumet	Johnny Mandel	85
Les Miserables	1978	Glen Jordan	Allyn Ferguson	85

Trading Places	1983	John Landis	Elmer Bernstein	85
Being There	1979	Hal Ashby	Johnny Mandel	85
Mac Gyver	1980	William Gereghty	Randy Edelman	85
The Last Starfighter	1984	Nick Castle	Craig Safan	85
Young Frankstein	1974	Mel Brooks	John Morris	85
Sofie's Choice	1982	Alan J. Pakula	Marvin Hamlich	85
O Poderoso Chefão	1971	Francis F. Copolla	Nino Rota	86
The Good, the Bad and the Ugly	1967	Sergio Leone	Ennio Morricone	86
Agnes de Deus	1985	Norman Jewison	Georges Delerue	87
Taxi Driver	1975	Martin Scorsese	Bernard Hermann	88
Casanova	1976	Frederico Fellini	Nino Rota	88
Blade Runner	1982	Ridley Scott	Vangelis	88
The Magnificent Seven	1960	John Sturges	Elmer Bernstein	90
Return of the Jedi	1983	Richard Marquand	John Williams	90
2001- Uma Odisséia no Espaço	1968	Stanley Kubrick	Richard Strauss/Johan Strauss/Gyorgi Ligeti/Aram Khachaturian (n.o.)	92
His Glorious Night	1929	Lionel Barrymore	Lionel Barrymore	93
Blue Thunder	1983	John Badham	Arthur B. Rubinstein	95
Noites de Cabiria	1975	Frederico Fellini	Nino Rota	97
Brainstorm	1983	Douglas Turnbull	James Horner	98
Brainstorm	1983	Douglas Trumbull	James Horner	98
Anticipation of Night	1962	Stan Brakhage		99
The Sound and the Fury	1959	Martin Ritt	Alex North	103
Star Trek II	1982	George Lucas	James Horner	105
Night Mail	1936	Harry Watt e Basil Wright	Benjamin Britten	109
L'Homme du Train	2002	Patric Leconte	Pascal Esteve	112
O Piano	1993	Jane Champion	Michael Nyman	116
Prospero's Book	1991	Peter Greenaway	Michael Nyman	116
O Fabuloso Destino de Amélie Poulan	2001	Jean Pierre Jeunet	Yann Tiersen	116
Four Nights of a Dreamer	1971	Robert Bresson		116
Playtime	1967	Jacques Tati	Francis Lemarque	117
Armide	1987	Jean Luc Godard	Jean-Baptiste Lully (n.o.)	117
Silver Streak I	1976	Arthur Hiller	Henry Mancini	121
Um Novo Mundo	2005	Terrence Malick	James Horner	122
36 Quai des Orfèvres	2004	Oliver Marchall	Erwann Kermovant	122
Corra Lola Corra	1998	Tom Tykwer	Reinhold Heil	123
Silver Streak	1976	Arthur Hiller	Henry Mancini	129
Jaws	1975	Steven Spielberg	John Williams	138
War Games	1983	John Badham	Arthur B. Rubinstein	139

Vertigo	1958	Alfred Hitchcock	Bernard Herrmann	144
The Cobweb	1955	Vincente Minelli	Leonard Rosenmann	146
Freud	1962	John Houston	Jerry Goldsmith	146
The Flood	1962	Robert Craft(libretto)	Igor Stravinsky (n.o)	146
The Talking of Pelhan One Two Three	1974	Joseph Sargent	David Shire	146
Star Wars	1977	George Lucas	John Williams	147
Koyaanisqatsi	1982	Gofrey Reggio	Philipp Glass	152
As Horas	2002	Stephen Daldry	Philipp Glass	152
Catch me if you can	2002	Steven Spielberg	John Williams	152

BIBLIOGRAFIA

- BAPTISTA, André. Night Mail, Um Exemplo de Produção de Som. (manuscrito 2004)
- BELTON, John e WEIS, Elizabeth (eds). *Film Sound: Theory and Practice*. New York: Columbia University Press, 1985.
- BETHÔNICO, Jalver M. *A Articulação dos Signos Audiovisuais* 2001 Tese de Doutorado (Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica, São Paulo 2001.
- BLOMANN, Karl-Heinz e SIELECKI, Frank (eds.). *Hören: eine vernachlässigte Kunst?* Hofheim: Wolke, 1997.
- BOLTZ, M., SHULKIND, M. e KANTRA, S., *Effects of background music on rememberings of filmed events. Memory and Cognition*, 19, 595-606, 1991.
- BORDWELL, David e THOMPSON, Kristin. Fundamental Aesthetics of Sound in the Cinema. In: WEIS, Elizabeth e BELTON, John. (eds, p. 181 a 199)
- BROWN, Royal S. "Music and Vivre sa vie." Quarterly review of film studies [0146-0013] .3 (1980). 319-332. Disponível em <http://tags.library.upenn.edu/project/6935>
Acesso em 25/10/06
- BURCH, Noël. On the Structural Use of Sound. In: WEIS, Elizabeth e BELTON, John (eds), (p. 200 a 209).
- CAVALCANTI, Alberto. *Filme e Realidade*. São Paulo: Martins, 1959.
- CHION, Michel. *La audiovisión - Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A, 1994.
- _____. *La musique au cinéma*. Paris: Librairie Arthème Fayard, 1995.
- _____. *Guide des Objets Sonores: Pierre Schaeffer et la recherche musicale*. Paris: Buchet/Chastel, 1983.
- CLAIR, René. The Art of Sound. In: WEIS, Elizabeth e BELTON, John. (eds) (p.92 a 95)
- COHEN, Annabel J. The Functions of Music in Multimedia: A Cognitive Approach. Proceedings of the Fifth International Conference on Music Perception and Cognition, Seoul, Korea, 1998.
- _____. *Music as a Source of Emotion in Film*. Oxford University Press, New York, 2001

- COOK, Nicholas. *Analysing Musical Multimedia*. Oxford: Oxford University Press, 2000
- COOK, Nicholas. *A Guide to Musical Analysis*. Oxford: Oxford University Press, 1987
- FRISIUS, Rudolf. "Unsichtbare Musik - Akustische Kunst" (1997). In: Blomann e Sielecki (eds.).
- GABRIELSSON, Alf e LINDSTRÖM, Erik. The Influence of Musical Structure on Emotional Expression. In: JUSLIN, Patrick N. e SLOBODA, John A. (eds) GORBMAN, Claudia. *Unheard Melodies, Narrative Film Music*. Indiana: Indiana University Press, 1987
- HAGEN, EARLE. *Scoring for Films*. Los Angeles: Alfred Publishing Co.,Inc., 1971.
- HALL, Donald E. *Musical Acoustics*. Pacific Grove (California), Brooks/Cole Publishing Company, 1980. Segunda edição em 1991.
- HUNTLEY, John e MANVELL Roger. *The Technique of Film Music*. Massachusetts: Focal Press, 1957.
- JUSLIN, Patrick N. e SLOBODA, John A. *Music and Emotion: Theory and Research*. Oxford: Oxford University Press, 2001.
- KARLIN, Fred e WRIGHT, Rayburn. *On the Track, A Guide to Contemporary Film Scoring*. Schirmer Books, 1990.
- NATTIEZ, Jean-Jacques. Récit Littéraire Et « Récit » Musical, *À propos d'une illusion homologique* - (manuscrito) Version de septembre 2005
- NEUMEYER, David, P. Schoenberg at the Movies - Dodecaphony and film - MTO - Music Theory on Line - volume 0, number 1, February 1993 Disponível em: <http://societymusictheory.org/mto/issues/mto.93.0.1/mto.93.0.1.neumeyer.art.html>
Acesso em 26/01/07
- PISTON, Walter. *Counterpoint*. New York: WW. Norton & Company, Inc., 1947.
- SALZER, Felix. *Structural Hearing - Tonal Coherence in Music*. New York: Dover, 1982
- SCHAEFFER, Pierre. 1966. *Traité des objets musicaux: essai interdisciplines*. Paris: Seuil, 1977 (reimpressão ampliada).
- WINGSTEDT, J. (2005). Narrative Music: Towards and Understanding of Musical Narrative Functions in Multimedia.
Disponível em <http://pure.ltu.se/ws/fbspretrieve/199292> Acesso em 07/02/07

FICHA BIBLIOGRÁFICA

BAPTISTA, André. *Funções da música no cinema - Contribuições para a elaboração de estratégias composicionais*. Dissertação de Mestrado (Música e Tecnologia). Universidade Federal de Minas Gerais/ Escola de Música, Belo Horizonte 2007.