

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

MARINA MARCON MOREIRA

**MÚSICA META DIEGÉTICA: A MÚSICA ELETROACÚSTICA COMO UMA
ESTRATÉGIA COMPOSICIONAL PARA O AUDIOVISUAL**

CURITIBA

2018

MARINA MARCON MOREIRA

**MÚSICA META DIEGÉTICA: A MÚSICA ELETROACÚSTICA COMO UMA
ESTRATÉGIA COMPOSICIONAL PARA O AUDIOVISUAL**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Música do Setor de Artes, Comunicação e Design da Universidade Federal do Paraná, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Música.
Linha de Pesquisa: Composição Musical.

Orientador: Prof. Dr. Felipe de Almeida Ribeiro

CURITIBA

2018

Catálogo na publicação
Sistema de Bibliotecas UFPR
Biblioteca de Artes, Comunicação e Design/ Batel (AM)
(Elaborado por: Sheila Barreto CRB9-1242)

Moreira, Marina Marcon

Música meta diegética: a música eletroacústica como uma estratégia
composicional para o audiovisual. / Marina Marcon Moreira – Curitiba, 2018.
87 f.

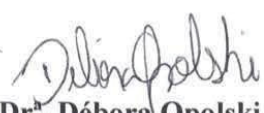
Orientador : Prof. Dr. Felipe de Almeida Ribeiro
Dissertação (Mestrado em Música) – Setor de Artes, Comunicação e
Design da Universidade Federal do Paraná.


1. Composição (Música). 2. Audiovisual – Estudo e Ensino. 3. Música.
I.Título.

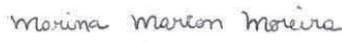
CDD 780

Ata centésima septuagésima quarta, referente à sessão pública de defesa de dissertação para a obtenção de título de mestre a que se submeteu a mestranda **Marina Marcon Moreira**. No décimo primeiro dia de outubro de dois mil e dezoito, às quatorze horas, na sala 208, no Departamento de Artes, do Setor de Artes, Comunicação e Design da Universidade Federal do Paraná, foram instalados os trabalhos da Banca Examinadora, constituída pelos seguintes Professores Doutores: **Felipe de Almeida Ribeiro (UFPR)**, orientador, **Débora Opolski (UFPR)** e **Ulisses Quadros de Moraes Galetto (UNESPAR)**, designados pelo Colegiado do Curso de Pós-Graduação em Música, para a sessão pública de defesa da dissertação intitulada: “**Música Meta Diegética: A Música Eletroacústica como uma estratégia composicional para o audiovisual**”, apresentada por **Marina Marcon Moreira**. A sessão teve início com a apresentação oral da mestranda sobre o estudo desenvolvido. O senhor presidente dos trabalhos concedeu a palavra à primeira examinadora, para as suas arguições, em seguida ao segundo, seguidos pela defesa da candidata. Na sequência, o Professor **Felipe de Almeida Ribeiro** retomou a palavra para as considerações finais. Na continuação, a Banca Examinadora reuniu-se em sigilo para avaliação final da candidata. Em seguida, o senhor Presidente declarou APROVADA a candidata, que RECEBE o título de **Mestre em Música**, devendo encaminhar à coordenação em até 60 dias a versão final da dissertação. Encerrada a sessão, lavrou-se a presente ata, que vai assinada pela Banca Examinadora e pela candidata. Feita em Curitiba, no décimo primeiro dia de outubro de dois mil e dezoito.
XXXXXXXXXXXXXXXXXX


Dr. Felipe de Almeida Ribeiro
(UFPR - UNESPAR)


Dr. Débora Opolski
(UFPR)


Dr. Ulisses Quadros de Moraes
Galetto
(UNESPAR)

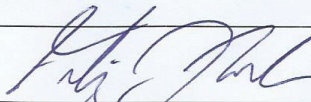
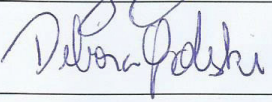


Marina Marcon Moreira

PARECER


Defesa de dissertação de mestrado de **Marina Marcon Moreira** para obtenção do título de **Mestre em Música**.

Os abaixo assinados, **Felipe de Almeida Ribeiro, Débora Opolski e Ulisses Quadros de Moraes Galetto**, arguiram, nesta data, a candidata, a qual apresentou a dissertação "**Música Meta Diegética: a Música Eletroacústica como uma estratégia composicional para o audiovisual**".

Procedida a arguição, segundo o protocolo que foi aprovado pelo Colegiado do Curso, a Banca é de parecer que a candidata está apta ao título de **Mestre em Música**, tendo merecido os conceitos abaixo:

Banca	Assinatura	APROVADO Não APROVADO
Dr. Felipe de Almeida Ribeiro (UFPR)		aprovado
Dr. ^a . Débora Opolski (UFPR)		APROVADA
Ulisses Quadros de Moraes Galetto (UNESPAR)		APROVADA

Curitiba, 11 de outubro de 2018.


Prof.^a. Dr.^a. Rosane Cardoso de Araújo
Coordenadora do PPGMúsica



AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus pela vida e sua magia e também pela oportunidade de realizar esta pesquisa.

Agradeço a toda minha família que mesmo estando longe fisicamente me acompanhou nessa jornada e dedico esse trabalho a minha mãe que é incrível.

Agradeço aos meus amigos de perto e longe que sempre me apoiaram e me fizeram rir das dificuldades.

Agradeço ao Gabriel, secretário do PPG que sempre foi prestativo e atencioso e a professora Rosane Cardoso de Araújo pela sua generosidade e sensibilidade.

Agradeço aos amigos que conheci nesse processo, especialmente a Bruna, Lili, Vera e Antônio os quais vou levar pra vida.

Agradeço aos professores Débora Opolski e Ulisses Galetto por terem aceitado o convite para compor a banca e pelas contribuições já realizadas até o momento.

Agradeço ao professor Daniel Quaranta que fez parte desse processo e foi muito gentil em contribuir com a minha pesquisa.

E especialmente agradeço ao meu orientador Felipe de Almeida Ribeiro por sua competência e paciência, por ser uma pessoa humana e compreensiva que exerce a sua profissão com muita dedicação.

E você caro leitor, saiba que é um prazer dividir essa pesquisa contigo.

Obrigada a todos!

EPÍGRAFE

“Existe algo mais importante que a lógica: a Imaginação. Se a ideia é boa, jogue a lógica pela janela”.

Alfred Hitchcock

RESUMO

A fim de elaborar uma estratégia composicional para o audiovisual através dos sons de cena enquanto próprio material musical, iremos investigar a concepção de som *meta diegético* partindo da música eletroacústica, também chamada neste trabalho de silêncio *diegético*. De acordo com a definição de Claudia Gorbman tal conceito abrange e se relaciona com as categorias: música *diegética*, não *diegética*, classe emotiva, informativa, guia, temporal e retórica, valor acrescentado, som ambiente, interno e *in the air*, música empática, *anempática*, ruídos *anempáticos*, fluxo sonoro, escapes temporais, música *atonal*, subjetivada e silêncio, que formam as teorias de Som-Imagem tanto dela quanto dos autores Johnny Wingstedt e Michel Chion, dessa forma, propomos o uso da nomenclatura música *meta diegética* para representar a música do cinema.

Palavras-Chave: Estratégia Composicional, Audiovisual, Música *Meta Diegética*, Música Eletroacústica, Silêncio *Diegético* e Teorias de Som-Imagem.

ABSTRACT

In order to elaborate a compositional strategy for the audiovisual through the sounds of scene as own musical material, we will investigate the conception of diegetic meta sound starting from the electroacoustic music, also called in this work of diegetic silence. According to Claudia Gorbman's definition, such a concept encompasses and relates to the categories: diegetic, non-diegetic, emotional, informative, guide, temporal and rhetorical music, added value, ambient sound, internal and in-the-air music empathic, anemphatic, anemphatic noises, sonorous flow, temporal escapes, atonal music, subjectivity and silence, which form the Sound-Image theories both of her and of the authors Johnny Wingstedt and Michel Chion, in this way, we propose the use of nomenclature diegetic meta music to represent the music of the cinema.

Key words: Compositional Strategy, Audiovisual, Meta Diegetic Sound, Electroacoustic Music, Diegetic Silence and Sound-Image Theories.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 - A Chegada do Trem na Estação Ciotat (1895).....	14
FIGURA 2 - O Cantor de Jazz (1927).....	17
FIGURA 3 - O Assassino do Duque (1908).....	19
FIGURA 4 – <i>The Deserter</i> (1933).....	24
FIGURA 5 - Fantasia (1940).....	33
FIGURA 6 - O Denunciante (1935)	33
FIGURA 7 - Profissão Repórter (1975)	35
FIGURA 8 - <i>Alien: O 8º Passageiro e Face a Face</i> (1976)	36
FIGURA 9 - A Morte num Beijo (1955).....	37
FIGURA 10 - Silêncio dos Inocentes (1991)	38
FIGURA 11- <i>Psicose</i> (1960)	38
FIGURA 12 - <i>Madame de Ophuls, La Dolce Vita</i> (1960)	40
FIGURA 13 - <i>Blade Runner; O Caçador de Andróides</i> (1982)	43
FIGURA 14 - Um Rei e Quatro Rainhas (1956).....	45
FIGURA 15 - Rebecca a Mulher Inesquecível (1940).....	46
FIGURA 16 - <i>Kill Bill</i> Volume I (2004)	48
FIGURA 17 – <i>King Kong</i> (1933)	49
FIGURA 18 - Alma em Suplício (1945)	50
FIGURA 19 - Fantasia (1940) e <i>Wolverine</i> (2013)	51
FIGURA 20 - <i>Laranja Mecânica</i> (1972).....	52
FIGURA 21 - <i>Carmen de Godard</i> (1984)	53
FIGURA 22 - <i>Esquadrão Suicida</i> (2016)	55
FIGURA 23 - <i>Enter the Void</i> (2009).....	56
FIGURA 24 - <i>Harry Potter e a Pedra Filosofal</i> (2001).....	57
FIGURA 25 - O senhor dos Anéis: O Retorno do Rei (2003)	59
FIGURA 26 - <i>Jules et Jim</i> (1961)	60
FIGURA 27 - Bonequinha de Luxo (1961).....	64
FIGURA 28 - <i>Passion</i> (2012).....	65
FIGURA 29 - <i>Game of Thrones</i> (2016)	66
FIGURA 30 - <i>Lights Out</i> (2013)	67
FIGURA 31 - Um Corpo que Cai (1958).....	68
FIGURA 32 - Clube da Luta (1999).....	69

FIGURA 33 - <i>Harry Potter e a Ordem da Fênix</i> (2007).....	71
FIGURA 34 - <i>BlackMail</i> (1929).....	72
FIGURA 35 - <i>Aplausos</i> (1929)	73
FIGURA 36 - <i>O Homem que Sabia Demais</i> (1956).....	74
FIGURA 37 - <i>Confissões de uma Mente Perigosa</i> (2003)	75
FIGURA 38 - <i>Player One</i> (2018).....	76
FIGURA 39 - <i>O Pianista</i> (2003).....	76
FIGURA 40 - <i>Brilho Eterno de uma Mente Sem Lembranças</i> (2004).....	78
FIGURA 41 - <i>Gravidade</i> (2013).....	78

LISTA DE TABELAS

TABELA 1 - Comparativo entre Lógica	58
TABELA 2 - Comparativo entre Homem Comum e Herói.....	59
TABELA 3 - Relação entre as teorias de Som-Imagem dos autores Gorbman, Chion e Wingstedt.....	61

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
1.1 Contextualização Histórica.....	14
1.2 Primeiras reflexões sobre o uso do som no cinema.....	20
1.3 Eisenstein, Pudovkin e Alexandrov: <i>A Statement on Sound</i>	21
1.4 Pudovikin: <i>Assincronismo</i> como um princípio do filme sonoro	23
2 TEORIAS DE SOM-IMAGEM	25
2.1 Johnny Wingstedt: Música Narrativa	29
2.2 Michel Chion: <i>Audiovisão e La Musique au Cinéma</i>	32
2.3 Cláudia Gorbman: Melodias não Ouvidas.....	44
2.3.1 Silêncio	59
2.4 Relacionando as Teorias de Som-Imagem	60
3 MÚSICA META DIEGÉTICO	63
3.1 Música <i>Meta Diegética</i> formada pelo silêncio <i>diegético</i> : A Eletroacústica como um ponto de partida para composição musical.....	77
4 CONCLUSÃO.....	81
REFERÊNCIAS	83

1 INTRODUÇÃO

Esse trabalho visa apresentar uma estratégia composicional para o audiovisual tendo como ponto de partida a música eletroacústica *meta diegética*, ou seja, os sons concretos da cena como material composicional. Daremos ênfase na aplicação desta perspectiva na representação dos sentimentos dos personagens.

Partindo dessa ideia a dissertação irá abordar as teorias de Som-Imagem dos autores Claudia Gorbman, Johnny Wingstedt e Michel Chion elaboradas com base em suas experiências com o cinema. Dentre diversos autores que foram investigados, esses foram selecionados porque além de suas pesquisas terem caráter empírico, sendo retiradas da sua experiência profissional, ambos possuem o pensamento de que a música é tão importante quanto a imagem, portanto pode produzir novos significados a ela.

Partindo desses autores serão abordadas as classes narrativas: emotiva, informativa, temporal e retórica de Johnny Wingstedt, valor acrescentado, som, silêncio, *ruídos anempáticos*, *leitmotiv*, simbolização, fluxo sonoro, escapes temporais, *música atonal* e subjetivada de Michel Chion, música *diegética*, não *diegética*, organização do discurso musical, relação música-cena, emoção e silêncio de Claudia Gorbman. A análise das teorias, bem como os conceitos apresentados por esses autores servirá como base para conhecermos diversas técnicas aplicadas na construção da música audiovisual e, desse modo, compreendermos o porquê aplicarmos nesta dissertação o conceito de música *meta diegética* como música do cinema. Após essa investigação, demonstraremos na seção 3.1 (página 74) uma estratégia para se produzir a música *meta diegética* utilizando os efeitos sonoros como material base para o desenvolvimento de música eletroacústica.

Portanto a dissertação está dividida em três partes; o primeiro capítulo apresentará uma contextualização histórica sobre o desenvolvimento do cinema e as teorias de Som-Imagem. O segundo capítulo irá se deter em apresentar as categorias que formam as teorias de Johnny Wingstedt, Michel Chion e Claudia Gorbman. E por fim, o capítulo três irá abordar a categoria que se relaciona com as demais, a música *meta diegética*, a qual nos propomos a consolidar a nomenclatura de “a música de cinema” (por justamente se relacionar com as demais). Ademais, analisaremos a estratégia composicional presente no filme “Gravidade” (diretor: Alfonso Cuarón, Música: Steven Price, 2003) de música *meta diegética* eletroacústica, capaz de auxiliar compositores no ponto de partida para construção musical de obras audiovisuais.

1.1 Contextualização Histórica

O Manifesto das Sete Artes¹ feito em 1912 por Ricciotto Canudo apresenta: arquitetura, escultura, pintura, música, dança, poesia e por fim o cinema que teve seu marco inicial em 1895 quando os irmãos Lumière apresentaram ao público do Grand Café o cinematógrafo que projetou os filmes a “Fábrica Lumière” e “A Chegada do trem na Estação Ciotat”.

FIGURA 1 - A Chegada do trem na Estação Ciotat (1895)



Fonte: Disponível em: < <http://cinemaevinda.blogspot.com/2012/04/-inicio-chegada-do-trem-na-estacao.html> > Acesso em: 20 mar. 2017.

No entanto como Fernando Mascarello escreve essa não foi à origem do cinema:

Em 1º de novembro de 1895, dois meses antes da famosa apresentação do cinematógrafo Lumière no Grand Café, os irmãos Max e Emil Skladanowsky fizeram uma exibição de 15 minutos do bioscópio, seu sistema de projeção de filmes, num grande teatro de vaudeville em Berlim (MASCARELLO: 2006:19).

Antes mesmo das apresentações públicas feita pelos irmãos Lumière, Tomas A. Edson havia criado o *quinetoscópio* que era uma espécie de cinema individual, através do qual era possível assistir a exibição de um pequeno filme em *loopin*, eram dez máquinas, cada uma com um filme diferente que foram apresentadas em 1894 em um salão de Nova York. Entretanto, foi em 1896, que ele conseguiu aperfeiçoar sua máquina *vitascópio* para exibir

¹ Em 1912 Ricciotto Canudo, propôs no seu Manifesto das Sete Artes e Estética da Sétima Arte que o cinema fosse considerado como a sétima arte aumentando a lista precedente de Hegel. O Manifesto foi publicado posteriormente em 1923.

filmes para o público, um ano depois dos irmãos franceses. Mesmo Thomas A. Edison tendo criado o cinema individual antes, foram os bons negociantes Auguste e Louis Lumière que possibilitaram a inserção do cinema no meio comercial.

Para o historiador Tom Gunning (2006) esse cinema da primeira década tem uma maneira particular de se dirigir ao espectador. Para ele, o cinema de atrações apresentava a visão do exibicionista dos filmes, pois inicialmente eram paisagens do mundo e documentários exibidos nos teatros de variedades *vaudeville* (França) e *nickelodeon* (EUA). Muitas vezes essas imagens em movimento nem eram o evento principal, elas eram utilizadas como o comercial na televisão, para distrair o público formado principalmente de trabalhadores e imigrantes, enquanto as atrações principais se preparavam para entrar no palco.

Nessa primeira fase do cinema² a empresa que produzia era a mesma que projetava os filmes. Na virada do século XX surgiu a profissão do exibidor, que comprava o equipamento e os filmes da empresa para projetá-los. Em 1905, nos Estados Unidos, houve outro avanço: empresários que compravam os filmes das produtoras começaram a alugá-los, tornando-se distribuidores. Com essa diminuição dos custos, os cinemas podiam ter mais opções de filmes e, desse modo, houve a expansão explosiva dos *nickelodeon*³ dando origem à indústria que se consolidou entre 1907 a 1913, transformando-se na primeira mídia de massa da história.

Com os diferentes avanços em relação aos planos cinematográficos, enredo e as tecnologias que possibilitavam o aumento de tempo dos filmes, em 1913 o cinema passa a ser exibido em teatros luxuosos. Poucos anos depois, em 1917, a maioria dos estúdios norte-americanos já se localizava em Hollywood e a duração dos filmes havia aumentado, dando origem aos *feature films* – longas metragens. Mas a grande mudança na história do cinema ocorreu ainda em 1917, devido à primeira Guerra Mundial. Uma grande leva de filmes americanos foi exportada para suprir a demanda do mercado europeu, o que provocou discussões sobre as possibilidades artísticas e expressivas do cinema dando origem a diversos movimentos artísticos.

Um exemplo é o Expressionismo Alemão que ocorreu de 1918 a 1933 e que segundo o historiador Roger Cardinal (1988:34) “convida o espectador a experimentar um contato direto com o sentimento gerador da obra”, ou seja, ressalta as experiências emocionais do artista.

² Primeiro cinema é o conjunto de filmes, e de práticas que eles envolvem, surgido no período entre 1894 e 1906 chamado de *cinéma des premiers temps* em francês, ou *early cinema* em inglês. (COSTA, 1995:18).

³ O nome *nickelodeon* foi inventado por Harry Davis e John P. Harris, que abriram a sua sala de cinema com este nome na Smithfield Street em Pittsburgh em Junho de 1905; o nome se popularizou e deu nome as demais salas da primeira fase do cinema.

Assim esse movimento surge da verdade individual, criando um efeito emocional a partir da realidade distorcida, expressando os sentimentos, emoções e não se preocupando com detalhes realistas do mundo que conhecemos.

Outro exemplo é o Impressionismo Francês que é caracterizado pela experimentação, proezas técnico-estilísticas, deformações ópticas e planos subjetivos. Nesse movimento, tanto os personagens quanto o roteiro possuem a mesma importância que o cenário e os objetos.

Enquanto isso, na União Soviética, a guerra civil russa (1918-1922) destruiu grande parte da produção cinematográfica do país. Devido a esse acontecimento, o cinema se reinventou, dando origem à estética da montagem soviética que para os teóricos russos tinha o objetivo de dar sentido aos materiais de base individual, ou seja, entender que cada fotograma faz parte de um todo. Para Kuleshov, fundador da primeira escola de cinema do mundo, o que distingue o cinema das outras artes é a capacidade da montagem: unir fragmentos dispersos e dar sentido a estes através de uma sequência rítmica. Para Lev Kuleshov somente a expressão do ator gera uma ideia específica no espectador, para ter uma reação emocional necessita-se intercalar imagens de elementos diferentes. A fim de exemplificar essa afirmação, no início dos anos 20 ele fez diversos testes produzindo diferentes emoções no espectador. Para isso ele justapunha o mesmo plano do ator a materiais visuais distintos, como o rosto sem expressão do ator e um prato de comida, ou o mesmo rosto e a imagem de um caixão. Com esta experiência, ele constatou que era a técnica cinematográfica e não a realidade que ocasionava a emoção no espectador, no primeiro caso (rosto - prato de comida) remetia a fome enquanto no segundo (rosto-caixão) a dor. “Além de incentivar estudos sobre o cinema, a abordagem *kulechoviana* foi fundamental para perceber o cinema como uma linguagem que pode racionalmente ser manipulada”. (MASCARELLO, 2006: 115).

Após esse processo de descobertas da imagem em movimento é que surge o “cinema sonoro”. Foi em 1927, com o *vitaphone*, que a sincronização entre o som e imagem se tornou realidade:

As pesquisas para um som sincronizado com a imagem no cinema vêm desde o começo do próprio cinema. Começam com o *Kinetophone* de Edson, passam pelo *Phonofilm* de Lee de Forrest e o *Movitone* de Theodore Case, até chegarmos ao *Vitaphone* da AT&T e Warner Bros, responsável pelo grande golpe publicitário de 1927 com o lançamento do filme *O Cantor de Jazz*, como o primeiro filme sonoro e falado da história do cinema (GARCIA 2014:10).

FIGURA 2 - O Cantor de Jazz (1927)



Fonte: Disponível em < <http://mundodecinema.com/o-cantor-de-jazz/> Acesso em: 02 abr. 2018.

Com o *vitaphone*, foi exibido o primeiro filme sonoro “O Cantor de Jazz” que contava a história de um jovem que sonhou virar cantor. Contrariando sua família ele segue seu sonho se tornando o cantor de jazz. No entanto, a afirmação de que o cinema sonoro surgiu somente em 1927 é ignorar a trajetória anterior, pois foi através desse percurso que imagem e som puderam ser projetos em sincronia.

Uma vez que se por um lado o filme era mudo por não reproduzir fisicamente o som, por outro, entenderemos que o cinema se pretendia sonoro mesmo enquanto mudo, por sugerir sons. Os primeiros filmes realizados pelos irmãos Lumière não tinham nenhum acompanhamento sonoro. Vale lembrar que, para eles, o cinema era resultado de uma experiência científica, portanto longe da idéia de espetáculo ou entretenimento. No entanto, acompanhar o movimento da saída dos trabalhadores da fábrica dos Lumière (*La sortie de l’Usine Lumière à Lyon - 1895*), ou ver o trem aproximar-se da estação (*L’arrivée d’un train a la Ciotat - 1896*) - ações enquadradas em planos gerais próximos e em ângulo frontal -, coloca-nos diante de uma sensação sonora que emana da imagem (MANZANO, 2003:11).

Manzano revela que o cinema sempre pretendeu ser sonoro e, mesmo sem ouvir, o espectador imaginava o som dos objetos projetados, como o som do carro ou do trem. Concordando com ele outros autores também afirmam que o cinema nunca foi mudo. Briselance discorda da afirmação que as primeiras projeções não possuíam acompanhamento sonoro. Segundo ele as projeções dos irmãos Lumière eram acompanhadas por improvisos e

os diretores encomendavam músicas originais para seus filmes como, Charles Émile Reynaud⁴.

Desde suas primeiras sessões, os irmãos Lumière fazem acompanhar os filmes por instrumentistas, mas ao contrário de Émile Reynaud, que mandava compor uma música original adaptada a cada *Pantomina Luminosa*, os músicos improvisam a partir dos filmes projetados, usando partes de repertórios e misturando numa alegre miscelânea de música erudita e popular. Já parecia natural que aquelas imagens em movimento deveriam ser acompanhadas por música (BRISELANCE, MORIN, 2010: 114).

Independente do ponto de vista se havia acompanhamento sonoro ou não nas primeiras projeções feitas pelos irmãos Lumière, nos anos seguintes já era habitual ter-se pianistas ou até mesmo orquestras tocando no decorrer do filme. No entanto, essa fase é chamada de cinema mudo. Isso se dá pelo fato que no período inicial, como dizia Hanns Eisler, “a música no cinema era utilizada com a função de ser um auxiliar de segunda categoria. Não havia intenção de integrar dramaticamente o som à imagem” (MANZANO: 2003: 12 et al. EISLER).

Pela maioria dos filmes contarem com improvisos musicais e muitas vezes os instrumentistas nem saberem ao certo o conteúdo dos filmes, a música era comumente utilizada para encobrir os ruídos desses projetores, muitas vezes nem se podendo compreender o tom que a música dava. Entretanto, assim como Reynaud que encomendava canções originais aos seus filmes, alguns diretores mesmo no início do cinema demonstravam a preocupação com que sentimentos a música deveria passar ao espectador:

A primeira obra musical escrita para o cinema é de Saint-Saens para o filme *O Assassino do Duque de Guise* (1908). É igualmente conhecida a preocupação de D.W. Griffith com as trilhas musicais que acompanhavam seus filmes, principalmente a trilha de *Nascimento de uma Nação* (1914), trabalhada em conjunto com Joseph Carl Breil, e reforçava o sentimento patriótico do espectador. (MANZANO 2003:12)

⁴ Charles Émile Reynaud foi um inventor francês, responsável pelo *praxinoscópio* e pelos primeiros filmes de animação projetados. O filme “*Pantomimas Lumineuses*” estreou em 28 de outubro de 1892 em Paris. (VIEIRA 2013).

FIGURA 3 - O Assassino do Duque (1908)



Fonte: Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=io4Weec8Crk>>
Acesso em: 26 abr. 2017.

Assim, por mais que alguns diretores tivessem preocupação com as trilhas musicais que acompanhavam seus filmes, eles só puderam ter o controle total sobre o que seria apresentado junto às imagens em 1927, com o advento do *vitaphone* e os demais equipamentos que o sucederam. Pois como diz o manifesto *A Statement on Sound* “o sonho do filme sonoro tornou-se realidade” (Eisenstein, Pudovkin, Alexandrov: 1928), comprovando que a intenção de se ter som nos filmes vinha desde o surgimento deste.

Com o advento da sincronização, além de ter o controle sobre a música que acompanharia a projeção, diretores puderam ter maior controle sobre a velocidade que o filme se desenrolaria. Os filmes começaram a ser mais padronizados, pois a partir deste momento todos os cinemas começaram a exibir os filmes de maneira semelhante, diferente do que havia sido feito antes:

A partir da sincronização do som com a imagem, o cinema vai se transformar em uma cronografia (...) Os planos do cinema mudo não tinham uma duração precisa, com a projeção deixando a cada local de exibição ou ao projetorista certa margem para o ritmo de desenrolar da película. (...) Portanto, o som temporalizou a imagem, simplesmente impondo uma normatização e uma estabilização da velocidade do desenrolar do filme (CHION: 2005:18-19).

Com isso o cinema tornou-se uma arte do tempo, e para Jean Mitry (1997) o som possibilitou o ritmo musical que transmite sensações provocadas pela narrativa, auxilia a percepção do tempo *diegético* e psicológico adotado pelo filme, pois para sentir as emoções dos personagens é necessário tempo para compor tal afeto.

Para se compreender uma cena é preciso haver tempo entre os eventos e é essa percepção que faz com que fiquemos imersos ao filme. A música por si só evoca emoções. Acompanhadas de uma imagem ela pode dar diferentes significados a essa. Portanto quando a sincronização se tornou realidade, o filme ganhou mais dramaticidade, pois a partir de então às cenas e sequências possuíam um tempo psicológico que altera o tempo real.

Desse modo, com a sincronização, novas perguntas começaram a surgir sobre a importância do som, bem como estudos sobre como a música pode nos conectar à cena.

1.2 Primeiras reflexões sobre o uso do som no cinema

O primeiro impacto desse “novo” advento provocou preocupações em grandes diretores como Charles Chaplin e René Clair que chegaram a publicar declarações defendendo a estética do cinema mudo, e Serguei Eisenstein que elaborou propostas criativas para utilização do som. Esses manifestos surgiram porque logo no início dessa nova fase, o cinema sonoro se concentrava em *talking films* (repletos de diálogos):

O público logo acolheu com entusiasmo a novidade, apesar de muitas das maiores personalidades do cinema (críticos e diretores) manifestarem ceticismo e hostilidade. “*Os Talkies?*” declarou Chaplin, “podem dizer que eu os detesto! Eles vão acabar com a arte mais antiga do mundo, a arte da pantomima. Aniquilaram a grande beleza do silêncio”. As reservas feitas por René Clair foram bem mais ponderadas, e o futuro iria em breve mostrar que o autor de *História de um Chapéu de Palha/ Um chapeau de paille d’ Italie* (1927) era perfeitamente capaz de dominar a técnica sonora: “Importa acima de tudo”, dizia ele, buscar ações inteiramente compreensíveis pela imagem. “A palavra deve ter apenas um valor emotivo, permanecendo o cinema uma expressão internacional falada por imagens. A linguagem de cada povo lhe dará simplesmente uma coloração musical”. (MATIN: 1990: 108-109).

Esse receio apresentado por Chaplin refletia a preocupação de diversos diretores, dos filmes deixando de contar a história através dos gestos e expressões faciais, pois a atenção do público com os *talking films* era voltada para os diálogos e, segundo René Clair, a palavra deveria ser utilizada para dar emoção e não explicar todos os detalhes que as imagens já mostram. Com essas sugestões o cinema passou a repensar o uso do som, utilizando-o de maneira mais consciente:

No final da década de 1920, o cinema recebeu o advento do som e ocorreu a primeira grande mudança na história do cinema. [...] Uma nova retórica e novas possibilidades dramáticas passam a se desenvolver. Após um primeiro momento de entusiasmo pela disponibilidade do som – com filmes que se preocupavam mais em demonstrar a existência do novo recurso, os *talking films* - passa a ocorrer um uso mais consciente do som, de forma dramática, atrelado à narrativa. (MANZANO: 2003: 23).

A fase após os *talking* trouxe novas possibilidades tanto de interpretação, enredo e conexão emocional com o público e o estranhamento de alguns diretores, atores e até mesmo o público foi cessado quando perceberam o potencial expressivo que o som trazia. Notando como o som gerava expectativa e transmitia sentimentos diferentes ao público surgiram os experimentos que deram origem as teorias de Som-Imagem que serão apresentadas.

O áudio não atua em função da imagem e dependendo dela; atua como ela e ao mesmo tempo que ela, fornecendo informação que o receptor processará de modo complementar em função de sua tendência natural à coerência perceptiva. Nossos ouvidos não dependem de forma alguma de nossos olhos para processar informação; atuam em sincronia e em coerência com eles. (Rodríguez, 2006: 277).

Segundo Rodriguez a simultaneidade entre ouvir e ver complementa nossa percepção, e ambos, som e imagem geram as informações recebidas pelo espectador. No entanto como iremos abordar a seguir, com o advento da sincronização a música pode modificar a emoção da cena representando o sentimento do personagem e nos fazendo sentir o mesmo que ele ou nos apresentando características implícitas da cena, como por exemplo, revelar um segredo.

1.3 S.M. Eisenstein, V.I .Pudovkin e G.V. Alexandrov: “A Statement on Sound”

Em 1928 o manifesto “A Statement on Sound” defendia o contraponto entre som e imagem. Os autores Eisenstein, Pudovkin e Alexandrov afirmavam que o som não deveria funcionar apenas como um elemento complementar, mas sim expressar outras ideias. Portanto, defendiam o uso polifônico da montagem sonora e visual para que o cinema explorasse todo seu potencial:

APENAS UM USO POLIFÔNICO do som com relação à peça de montagem visual proporcionará uma nova potencialidade no desenvolvimento e aperfeiçoamento da montagem. O PRIMEIRO TRABALHO EXPERIMENTAL COM O SOM DEVE TER COMO DIREÇÃO A LINHA DE SUA DISTINTA NÃO-SINCRONIZAÇÃO COM AS IMAGENS VISUAIS. E apenas uma investida deste tipo dará a palpabilidade necessária que mais tarde levará à criação de um CONTRAPONTO ORQUESTRAL das imagens visuais e sonoras. (EISENSTEIN, PUDOVKIN, ALEXANDROV: 2002: 226 - grifo dos autores, tradução nossa).

Para esses autores somente o uso contrapontístico do som em relação à imagem, ou seja, apresentação dos elementos visual e sonoro de forma autônoma, é que iria desenvolver a montagem:

O som, tratado como um novo elemento da montagem (como um fator divorciado da imagem visual), inevitavelmente introduzirá novos meios de enorme poder para a expressão e solução das mais complicadas tarefas que agora nos pressionam ante a impossibilidade de superá-los através de um método cinematográfico imperfeito, que só trabalha com imagens visuais. (EISENSTEIN: 2002:226, tradução nossa).

A montagem, que no cinema mudo era feita através do contraste entre planos a partir da chegada do *vitaphone* poderia ser feita também através do contraponto entre som e imagem. Desse modo os autores defendiam o contraponto orquestral audiovisual que se dá pela *assincronia* dos elementos sonoros do filme.

O *assincronismo* apresenta uma tríplice possibilidade, tanto para os ruídos, como para a música, como para o diálogo, de ouvir-se o som antes de ver-se sua fonte, como para o diálogo, de ouvir-se o som antes de ver-se sua fonte, de ouvi-lo vendo-lhe a fonte (*sincronismo*), e de ouvi-lo quando não se vê mais a fonte (BÁRBARO 1983:127).

Por *assincronia* podemos compreender uma espécie de latência entre diálogo, música e imagem, assim. Segundo Umberto Bárbaro podemos ver antes de ouvir ou o contrário. Por fim, o manifesto apresentava o som como um elemento da montagem, tão importante quanto a imagem devendo ser explorado criativamente a fim de transmitir uma informação a mais, se relacionando com a imagem de modo original.

1.4 Vsevolod Illarionovich Pudovkin: “Assincronismo como um princípio do filme sonoro”

“O papel que o som desempenhará no filme é muito mais significativo do que uma imitação servil; a primeira função do som é aumentar o potencial expressivo do conteúdo do filme” (PUDOVKIN: 1985: 86). No capítulo “Assincronismo como um princípio do filme sonoro” que faz parte do livro “Na técnica do filme” o autor expõe um modo de ver a associação entre imagens e som, onde o som modifica a maneira que percebemos as imagens.

A música desempenha o papel de explicar o conteúdo ao espectador de maneira mais profunda. No entanto, segundo o autor isso só ocorre quando desenvolvemos a imagem e o som em movimentos rítmicos separados. Essa associação audiovisual não deve ser feita através de uma imitação naturalística, mas sim ao contrário, esses elementos devem ser conectados como o resultado de uma interação de ações. “A unidade de som e imagem é alcançada pela interação de significados que resulta em uma representação mais exata da natureza do que sua cópia superficial” (1985: 86).

Através da montagem, era possível se obter no cinema mudo o conflito entre dois elementos opostos (planos), enquanto no filme sonoro é possível com o mesmo fotograma não apenas montar diferentes pontos no espaço, mas salientar o caráter de cada um.

Um exemplo primitivo da utilização do som para revelar o conteúdo interior pode ser visto na expressão do homem da cidade, abandonado no meio do deserto. No filme mudo teríamos que fazer um corte na tomada da cidade, enquanto no filme sonoro podemos incluir sons referentes à cidade no deserto, e monta-los em substituição aos sons naturais do deserto (Pudovkin 1985:87).

Com o som é possível notar características subjetivas presentes na imagem, como no exemplo citado acima, a música pode expressar a origem do homem urbano que na cena se encontra no deserto sem que haja necessidade de planos diferentes mostrando esses cenários.

Desse modo o som *assincrônico* é sinônimo de “som fora de quadro”, podendo ocorrer em uma situação simples. Por exemplo, quando o som precede a imagem num diálogo (ouvimos a voz da resposta do interlocutor antes de enxergarmos a sua imagem).

Outro exemplo do uso do *assincronismo* está presente no filme “*The Deserter*” (1933), que tem a cena de uma avenida movimentada que é interrompida pela aproximação de uma manifestação de trabalhadores. Depois, há uma batalha entre esses manifestantes e

polícia rendendo na vitória dos policiais que destroem a bandeira dos trabalhadores e os prendem, até que a bandeira novamente é erguida e uma multidão se forma novamente.

FIGURA 4 – *The Deserter* (1933)



Fonte: Disponível em: < <http://kinoglazonline.weebly.com/deserter-v-sevolod-pudovkin-1933.html>> Acesso em: 03 mai. 2018.

Ao sugerir a música para o compositor Shaporin, Pudovkin disse que ela não deveria marcar toda mudança de clima da cena, mas sim ter o tema emocional de coragem do começo ao fim. Ele sugere que a música esteja em forma de marcha (3/4) e possua uma dinâmica com crescendo constantes para representar o caráter de vitória. Assim, (1960, p. 193) “mesmo quando os trabalhadores são derrotados, o som lembra ao público que, a cada derrota, o espírito de luta recebe novo ímpeto para a batalha pela vitória final que ocorrerá no futuro; e que somente no final da sequência é que o espírito da música coincide com o das imagens”. O contraponto audiovisual pode romper com as expectativas do público de que cada cena terá uma música ou uma variação desta para representar detalhes do sentimento dos personagens, neste caso, o som acompanha o sentimento geral da cena.

Cada elemento do filme se desenvolve com autonomia. Enquanto as imagens vêm e vão numa sequência, o som pode seguir um ritmo próprio representando o sentimento geral da sequência.

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... A imagem pode reter o tempo do mundo, enquanto o som segue o ritmo variável das percepções do homem, ou vice-versa. Essa é uma forma simples e óbvia de contraponto entre som e imagem (Pudovkin apud Weis e Belton 1985:87, tradução nossa).

O som pode dar diferentes percepções de tempo à imagem; conforme as emoções vão sendo incorporadas na cena, o tempo do mundo (cronológico) parece se alterar. Enquanto os efeitos sonoros representam a realidade, tornando mais palpável e gerando profundidade a cena, a música tem o poder de reter o tempo, criar a sensação de pausa mesmo em uma imagem em movimento ou, acelerar o ritmo de uma imagem imóvel através do contraponto audiovisual.

2 TEORIAS DE SOM-IMAGEM

Os autores Michel Chion, Cláudia Gorbman e Jonny Wingstedt foram selecionados para esta dissertação devido à importância da intuição em seus estudos. Além de partirem do mesmo meio (cinema), suas teorias possuem em comum o pensamento encontrado já no primeiro manifesto “*A Statement on Sound*” de que a música é tão importante quanto à imagem.

A partir dessa primeira investigação, percebemos uma relação nas seguintes categorias de Som-Imagem: classes narrativas: emotiva, informativa, temporal e retórica de Johnny Wingstedt, valor acrescentado, som, silêncio, *ruídos anempáticos*, *leitmotiv*, simbolização, fluxo sonoro, escapes temporais, *música atonal* e subjetivada de Michel Chion, *música diegética*, *não diegética*, organização do discurso musical, relação música-cena, emoção e silêncio de Cláudia Gorbman. Além dessas categorias se complementarem observamos que elas podem formar *música meta diegética*⁵, aquela que representa os sentimentos dos personagens nos colocando dentro da cena. Desse modo, nessa dissertação propomos o uso da nomenclatura *música meta diegética* como sendo a música de cinema, pois se relacionar com as demais categorias. Tais como as classes de Johnny Wingstedt:

- *Classe Emotiva*: que apresenta fatores melódicos e rítmicos que correspondem a determinadas emoções humanas, como revelar os sentimentos de um personagem.

⁵ Abordada nessa dissertação tanto como resultado da manipulação sonora- material, quanto o sentimento que esta pode gerar.

- *Classe Informativa*: que transfere informações através de comunicação de significado (esclarecer e confirmar a interpretação do público sobre alguma situação); comunicação de valores (evocação de época e contexto cultural) e estabelecimento de reconhecimento (como o *leitmotiv* que pode representar um personagem e é muito utilizado em propagandas).
- *Classe Guia*: aquela que direciona o olhar podendo ser indicativa que separa o que está em primeiro plano dos elementos de fundo ou de mascaramento que procura esconder elementos fracos da narrativa, como a má atuação.
- *Classe Temporal*: organização do tempo, que pode criar continuidade através de transições de cena para cena, sequências ou continuidade para todo o filme; ou definir estrutura e forma afetando a percepção do tempo, ou seja, duração de um fluxo narrativo, como por exemplo criar expectativas que podem ou não serem confirmadas.
- E a última, *classe retórica*: que é quando a música desenvolve a narrativa alterando nossa percepção. Muitas vezes o próprio *leitmotiv* exerce essa função, inicialmente apresenta um tema e conforme a trama se desenrola sofre variações narrando a jornada do personagem.

Sendo assim, para o autor essas classes estão presentes na música dos filmes e são essenciais para compreensão da narrativa cinematográfica, pois orientam o espectador o envolvendo na trama através dos personagens. Portanto se relacionam com a música *meta diegética*.

Já de acordo com Michel Chion, o cinema apresenta o *voconcentrismo e verbocentrismo* priorizando a voz para compreensão do enredo, pois o texto estrutura a visão. No entanto, a música possui grande importância na narrativa, pois o valor acrescentado pela música (produzir emoções específicas relativas à imagem) pode ocorrer através do efeito empático que é quando a música expressa os sentimentos da cena, ou efeito *anempático* que ocorre quando a música parece ser indiferente à cena (termos utilizados também por Claudia Gorbman). Assim como o efeito, Chion também apresenta os ruídos *anempáticos* que ocorrem quando os sons presentes no ambiente não são alterados, independentemente da ação ocorrida em cena. Esses ruídos *anempáticos* podem ser desde o som do ventilador até do movimento dos carros, que podem ser manipulados gerando música *meta diegética*.

Na categoria som, que inclui a música e também os efeitos sonoros, ele defende a ideia que esta pode estar em primeiro plano (sendo o principal elemento da cena, por exemplo,

quando o personagem cantarola, ou, ouve uma explosão) ou em segundo plano (quando a trilha musical acompanha o sentimento da cena ou, há o som da televisão em meio ao diálogo), mas independente de ser o elemento principal ou não, esta categoria é formada pelo: som ambiente (que determina um lugar), interno (condições fisiológicas ou mentais do personagem) e som *in the air* (vindos dos meios eletrônicos).

Além de poder ser utilizado como fonte de informação principal de algumas cenas e caracterizar o gênero do filme, Chion apresenta que o som, em especial a música, co-irriga e co-estrutura o filme, ou seja, pode estruturar o fluxo dramático, emocional e rítmico.

Desse modo, o encadeamento de diferentes elementos musicais chamados pelo autor de fluxo sonoro é feito pela lógica interna que ocorre através de desenvolvimento e variação (textura) e pela lógica externa que acontece por meio dos efeitos de descontinuidade e ruptura (mudanças bruscas de velocidade). Sendo assim, a música pode ser um gerador de impulso, dando movimento à cena, modulando o espaço e podendo traduzir um cenário, (até os que têm poucas referências visuais, tal como montanhas altas ou planetas) bem como caracterizar um personagem (*leitmotiv*). Por tanto, a música simboliza o universo próprio dos filmes.

Através da breve apresentação dessas categorias que formam a teoria de Som-Imagem de Chion, nota-se que os sons podem ser utilizados para auxiliar a percepção de tempo das cenas através das sensações criadas pela música. Esta é utilizada para ligar os personagens ao público através de técnicas que dão características humanas a eles, como o som interno (físico), ambiente (caracterizando a origem do personagem) e *in the air* (época em que ele está). Portanto, os conceitos do autor se revelam sendo *meta diegéticos*.

Por fim, temos a autora Claudia Gorbman, responsável pelo conceito e definição de *meta diegético* utilizado neste trabalho, apresentando que a função principal da música no cinema é envolver emocionalmente o espectador. Ela lista elementos que são utilizados na composição musical, como: música *diegética* (dentro do filme), não *diegética* ou extra *diegética* (onde espectador não vê a fonte sonora).

Para Gorbman, o discurso musical pode ser utilizado em três níveis: códigos musicais puros que se referem à própria estrutura da música, códigos musicais culturais que são estilos musicais capazes de caracterizar os contextos históricos e geográficos do filme e musicais cinematográficos que são os modos como os elementos presentes em um filme se relacionam com a música criada para ele (tema) representando pontos de vista onde a associação com o personagem pode ocorrer de maneira conotativa, podendo ter significados alternados ou ilustrações hiper-explicitas (*mickeymouse*).

Outro exemplo de uso dos códigos cinematográficos é quando a música não imita as ações dos personagens, como o *mickeymouse*, mas sim gera um contraponto (música e a imagem transmitem diferentes significados) que é unificado ao final da narrativa, pois nesses casos a música representa o sentimento geral da história, assim produzindo a categoria que a autora chamou de música-cena que lembra a teoria de Pudovkin.

Essa relação segundo a autora é criada pela categoria emoção, que é responsável por determinar climas específicos ao filme conectando o público a tela. Um exemplo de uso da emoção de forma explícita é encontrado no representante do irracional (sonhos e descontrole) e representante do sentimento épico (simbólico, universal e poético).

Dentre tantas técnicas para elaborar composições musicais para o cinema apresentadas por Claudia Gorbman, por exemplo, ela pode ser *diegética* ou não *diegética* bem como utilizar os *sons in the air*, sendo empática ou *anempática*, uma ainda pouco explorada é o silêncio. Há três subdivisões presentes nessa categoria: o silêncio não *diegético* (ausência de som), *estrutural* (quando um som previamente apresentado em um filme depois se ausenta em pontos específicos que remetem a cena original) e o silêncio *diegético* (onde apenas os efeitos sonoros são ouvidos) que será base para a elaboração da música *meta diegética* eletroacústica.

Nessa dissertação a concepção de música eletroacústica⁶ (aquela que depende de alto-falantes) não se liga à estética da música concreta de Pierre Schaeffer, Pierre Henry, Karlheinz Stockhausen, Iannis Xenakis, dentre outros, mas sim à técnica, que é obtida através dos sons da própria cena (materiais-base), que após serem articulados geram a música *meta diegética*.

Há muito tempo na história da música, utilizam-se sons de determinados ambientes para se compor. Reproduzindo essa técnica no audiovisual, mais especificamente no cinema, o que determina quais sons serão utilizados na composição é a cena. A partir desses sons que serão manipulados é construída a música, portanto através desse procedimento somos jogados para dentro da narrativa ouvindo os sons que o personagem ouve.

Os sons presentes na cena, que são chamados de efeitos sonoros – mais especificamente *foley*⁷, *backgrounds*⁸ e *hard effects*⁹ –, são considerados aqui silêncio *diegético* que segundo Claudia Gorbman são os ruídos tênues presentes na cena.

⁶ Música eletroacústica é a modalidade de composição realizada em estúdio, ou com auxílio da tecnologia. É a música de todos os sons (SMALLEY:1986 upon FRITSCH: 2013: 43).

⁷ *Foley*: são os sons resultantes da interação do personagem com o meio, reafirmando os movimentos visuais dos atores e reforçando a intenção dos personagens. (AZOULBEL upon OPOLSKI: 32).

⁸ *Background*: Som ambiente de determinada cena, sempre denso e contínuo, sem eventos sonoros pontuais que possam se destacar. (OPOLSKI: 39).

Por fim, essa técnica de coletar os sons de dentro do próprio filme, além de nos colocar presentes na cena, é um ponto de partida para o compositor, pois ele possui os elementos sonoros o qual irá desenvolver. Desse modo ele possui um começo, uma base, que irá resultar em diferentes músicas capazes de caracterizar a sequência, a cena e os personagens.

2.1 Johnny Wingstedt: “Música narrativa: Para uma compreensão de funções narrativas musicais em multimídia”

Propõe-se que a música, em conjunto com os outros elementos narrativos do filme (imagem, diálogo, edição, efeitos sonoros, etc.), assume um papel ativo na determinação e definição de uma história. Isso contrasta com uma visão geralmente realizada de que o papel da música de cinema é meramente ser um acompanhamento de apoio de alguma narrativa "pré-existente" (WINGSTEDT: 2005:50, tradução nossa).

Baseado em sua experiência como compositor de trilhas sonoras, Johnny Wingstedt apresenta em sua tese “Música narrativa: Para uma compreensão de funções narrativas musicais em multimídia” as classes musicais com suas determinadas funções narrativas, que estão relacionadas ao personagem e seu estado psicológico.

A primeira delas é a classe emotiva: fundamental na estrutura narrativa, pois elementos musicais estruturais como articulação, tempo, intensidade e registro correspondem.

A segunda classe comunica informações ao invés de emoções e pode ser subdividida em: comunicação de significado, ou seja, esclarecer situações ambíguas comunicando a determinadas emoções humanas. Esta categoria inclui funções como "revelar os sentimentos de um personagem, afirmando relacionamentos entre eles; acrescentando credibilidade à cena, enganando o público, induzindo humor e sensações (pressentimento)” (WINGSTEDT: 2005: 55). Comunicação de valores que se baseia em significados musicais através de associações incluindo funções como evocação de período de tempo (época); evocação de um contexto cultural e indicação de status social (algumas músicas utilizadas na publicidade); e estabelecimento de reconhecimento, também conhecido como *leitmotiv* que é frequentemente usado na televisão (assinaturas, etc.) e propagandas podendo representar um personagem,

⁹ *Hard Effects*: São todos os efeitos que não são produzidos pelo diretamente pelo homem, como máquinas, armas de fogo... (OPOLSKI: 43)

relacionamento ou outro fenômeno no filme (WINGSTEDT: 2005: 56). Segundo o autor, através da descrição de contexto é possível representar o ambiente mais ativamente, descrever o mundo físico onde a música geralmente se propõe a descrever os atributos da natureza. Nesse item podemos definir a atmosfera física (como no sentido abstrato, hora do dia ou estação), bem como descrever o contexto real (o sentido concreto, como descrever o oceano ou uma floresta) ou atividade física¹⁰ (a música que ilustra o movimento) podendo ser feito em sincronia com o movimento na tela (direto) ou o movimento pode ser implicado pela música mais não ser representado visualmente (conceitual). Portanto quando há a sincronia total entre som e imagem temos a técnica do *mickeymouse*. No entanto, quando o movimento da música é mais acelerado que a imagem, como o retrato de um trem estático acompanhado de um acelerando musical, gera-se a impressão que o trem também está em movimento.

Outra classe apresentada pelo autor é a guia que inclui funções musicais como direcionar o olho e o pensamento, consistindo em indicar a combinação de dois elementos no tempo, a música e a imagem e fazendo com que a música possa direcionar a atenção do espectador para certos detalhes da cena. Ao sincronizar os eventos musicais para recursos específicos ou ações na tela, a música pode separar o que está em primeiro plano dos elementos de fundo. Como ela normalmente envolve uma dimensão emotiva, pode agregar uma qualidade estética (beleza) a um detalhe selecionado. Portanto algumas funções da classe guia são direcionar a atenção e foco nos detalhes. Um exemplo pode ser a aproximação da câmera em direção a uma flor, a música que irá acompanhar esse movimento pode descrever a sutileza e delicadeza da flor, bem como o sentimento do personagem que se aproxima dessa.

O oposto de indicar, direcionar o olhar, é o mascaramento que “Originalmente tinha a função de encobrir o som indesejado do projetor de cinema” (Cohen, 1998; Gorbman, 1987 upon WINGSTEDT: 2005: 58), e desde a sincronização esse recurso é utilizado na tentativa de mascarar elementos fracos da narrativa, como a má atuação. Um exemplo musical dessa classe é o slogan de uma marca publicitária, o texto apenas falado pode não “convencer”, mas quando a música é adicionada o texto é transformado em uma canção (um jingle comercial) gerando mais interesse no ouvinte/espectador. Essa transformação da informação age com foco aos detalhes apresentados, fazendo com que o público compreenda que o personagem está interagindo com ele, como se estivesse cantando para ele.

¹⁰ Sincronismo: A música que acentua todos os movimentos de uma sequência; é utilizada nas situações cômicas e é o estilo de composição muito utilizado nos desenhos animados (GIORGETTI: 2008:3).

Classe temporal: relaciona-se com a dimensão temporal da música podendo ser considerada uma dimensão sempre presente no filme, tal como a emotiva e a informativa. A música organiza o tempo e segundo o autor pode criar continuidade a partir de três funções: construindo continuidade de curta duração (transições de cena para cena), continuidade mais longa (sobre sequências) ou a construção de continuidade geral (proporcionando continuidade para todo o filme). A continuidade geral pode ser realizada através motivos recorrentes (como *leitmotiv*) que são variados e desenvolvidos de acordo com a situação dramática, ou através da instrumentação ou gênero musical característico presente em todo filme, como, por exemplo, os filmes de faroeste. Desse modo, a música pode usar a sua própria linguagem como forma, fazer uso de silêncios ou de *leitmotiv* com suas possibilidades de variação e adaptação, para dar identidade ao filme. Além disso, a música tem a capacidade de afetar a percepção do tempo e velocidade geral, podendo às vezes afetar a percepção da forma, duração ou tempo de um fluxo narrativo. Assim, é muito usada para pressentir ou criar expectativas do que está por vir.

E por fim, a classe retórica¹¹ que é quando a música se desenvolve e "narra", conta a história, podendo ser desde uma reação a uma cena engraçada, imitando melodicamente uma gargalhada ou também pode ser apresentada através de uma declaração filosófica ou política.

A palavra escolhida afetará a maneira como nós percebemos o fenômeno e, assim, também nossa compreensão disso. Isso se aplica também à música que pode mudar nossa percepção sobre a cena. Um exemplo é uma música lenta junto a imagens que mostram uma ação violenta, essa união dos elementos pode nos fazer interpretar a cena como menos agressiva ou triste. Dessa forma o ouvinte também pode ser surpreendido, pois inconscientemente o normal seria a música reforçar o sentimento de raiva (agressor) ou tristeza, medo (vítima).

Concluindo, Johnny Wingstedt nos revela que a música produzida para os filmes surge da interação entre essas classes: emotiva, informativa, guia, temporal e retórica. No nível musical encontramos a interação entre parâmetros musicais como ritmo, harmonia, melodia, timbre, etc. enquanto que no filme existe a interação entre diferentes tipos de mídia tal como a música, imagem, diálogo, efeitos sonoros, etc. e são essas interações em planos micro e macro que geram o audiovisual.

¹¹ A retórica procura fazer o interlocutor convencer-se de que o emissor está correto, através de seu próprio raciocínio. Retórica não visa distinguir o que é verdadeiro ou certo mas sim fazer com que o próprio receptor da mensagem chegue sozinho à conclusão de que a ideia implícita no discurso representa o verdadeiro ou o certo. (ALVES: 2010).

2.2 Michel Chion: “Audiovisão” e “La musique au cinéma”

Compositor, diretor e escritor que tem até o momento 32 livros, dentre diversos outros textos sobre cinema, é inspiração para muitos pesquisadores: Michel Chion nasceu em 1947, na França, e trabalhou como assistente de Pierre Schaeffer na Organização Francesa de Rádio e Televisão em 1970. De 1971 a 1976 atuou no GRM (grupo de pesquisa em música) e é um dos principais teóricos sobre Som-Imagem, tendo desenvolvido diversos estudos sobre o assunto durante sua carreira.

Nos livros “Audiovisão” e “La musique au cinèma” Chion nos revela que no cinema o som geralmente favorece a voz, (vococentrismo e verbocentrismo) que se comporta como instrumento solista, porque a clareza do texto é importante para compreensão do enredo. No cotidiano ocorre também assim, quando as pessoas ouvem uma voz entre sons de carros, vento ou música, são essas vozes que concentram sua atenção, somente após quando o interesse sobre o sentido desse for saturado é que prestaremos atenção aos outros elementos sonoros.

Desse modo o texto estrutura a visão, o texto nos guia. Para justificar essa afirmação o autor utilizou um exemplo apresentado em um programa de televisão de 1984 onde ele prova que as informações dadas pelo comentarista (diálogo) alteraram a percepção do espectador. “No céu há três aviões, desse modo, o comentarista disse: São três pequenos aviões”, essa redundância provocou risos no público. Se o comentarista tivesse dito: “Cadê o quarto avião?” todos tentariam encontrar o avião que sumiu, ou se tivesse dito: “os dois primeiros aviões avançam sobre o terceiro”, as pessoas poderiam “ver” isso. Ou seja, a informação que a voz nos oferece altera nossa percepção.

Enquanto ao som, para Chion ele tem papel fundamental para compreensão do sentimento que a ação produz. O som enriquece uma imagem dando a impressão que esse efeito ocorre de modo natural, pertencendo a ela. Um exemplo pode ser observado no sincronismo som/imagem pelo princípio da *síncrese* (combinação de sincronismo e síntese), que é o amálgama entre o fenômeno sonoro e visual onde a imagem e som são percebidos como um só evento. Essa técnica ficou famosa como *mickeymouse*, pois foi muito utilizada nos desenhos da Walt Disney, como “Fantasia” (1940). “O fato de o som e imagem evoluírem como um par de dançarinos perfeitamente combinados constituía por si só um espetáculo” (CHION: 1997: 56).

FIGURA 5 – Fantasia (1940)



Fonte: Disponível em < [https://pt.wikipedia.org/wiki/Fantasia_\(Disney\)-#/media/File:Fantasia_a_1.jpg](https://pt.wikipedia.org/wiki/Fantasia_(Disney)-#/media/File:Fantasia_a_1.jpg)> Acesso em: 05 mai. 2018.

Para fugir deste uso mais comum, o autor apresenta algumas possibilidades da *síncrese*, pois além da dublagem, ou seja, sons de golpes no martelo com essa imagem, segundo ele, essa técnica pode ser imposta sobre imagens e sons pontuais que não se relacionam umas com as outras, como a imagem de um cão latindo e a emissão da sílaba fá substituindo o au. Ou, como a cena de um personagem subindo escadas acompanhado por uma música que apresenta escalas descendentes. Desse modo, o público poderá ser surpreendido, pois embora a imagem e som sejam compreendidos como um único episódio eles estão em oposição.

Um exemplo é “O Denunciante” de John Ford com a música de Max Steiner. “Em O Denunciante, a técnica (do sincronismo) é levada ao seu mais elevado ponto de perfeição, é a música que se encarrega de imitar o ruído das moedas a caírem no chão”. (COLPI et al. CHION: 1997: 45, tradução nossa).

FIGURA 6 - O Denunciante (1935)



Fonte: Disponível em < <https://agrandeilusaocaminha.wordpress.com/2016/05/20/o-denunciante-1962/>> Acesso em 11 mai. 2018.

Como Eisenstein, Chion entende que a soma entre imagem e som é igual a ideograma¹² no entanto ele chama isso de valor acrescentado. Por tanto essa teoria de Som-Imagem apresenta que o som na cadeia audiovisual tem a função de unificar o fluxo audiovisual, podendo ressaltar detalhes importantes na narrativa pontuando essas imagens em movimento. No “cinema mudo”, a pontuação se dava através do gestual, visual e rítmico. Com a sincronização, o som propiciou ao cinema a pontuação mais discreta, como um latido de cão fora do campo, um relógio de pêndulo que soa no cenário ao lado ou o som do piano nas proximidades. Assim, é possível sublinhar uma palavra, diálogo ou cena de modo discreto.

O som pode ser ambiente (som território), que é de ambiência global, envolve a cena e habita um espaço sem necessariamente mostrar sua fonte. Pode ser desde o canto dos pássaros, sinos tocando ou o som dos carros. Assim, são sons que marcam um determinado lugar, seja a cidade ou interior.

Som interno: está no presente e corresponde ao interior do personagem, tanto físico quanto mental, podendo ser representado por sons fisiológicos de respiração, batimentos cardíacos, dentre outros. São chamados pelo autor de sons internos objetivos (físicos) ou sons internos subjetivos (vozes mentais e recordações). São sons gerados pelo próprio personagem, em muitos casos utilizados para representar o medo, como os batimentos cardíacos acelerados anunciando um encontro com o inimigo ou as vozes mentais representando espíritos, como no filme “Vozes do Além” (2005).

Som *in the air* são os sons vindos dos meios eletrônicos tais como rádio, televisão, telefone, etc. e possuem uma característica particular, pois para o autor esses sons, situados no tempo real da cena, ultrapassam o espaço (tempo presente da cena). Um exemplo está no filme “Profissão Repórter” (1975) quando Jack Nicholson ouve a gravação de uma entrevista. Ele nos faz sair de uma posição para a outra, como um *flash-back*, pois quando o personagem ouve a gravação ele imagina a situação e expressa sua reação, nos colocando nessa perspectiva. Desse modo, com esses três tipos de sons, temos a distinção *acusmático*¹³/visualizado (som ambiente, onde podemos ver ou não a fonte sonora), distinção objetivo/subjetivo ou real/imaginário (som interno, podendo ser sons fisiológicos ou vozes ilusórias) e a diferença entre passado/presente e futuro (som *in the air*).

¹² Ideograma é uma estrutura, uma complexa Gestalt que envolve todos os sentidos ao mesmo tempo. O ideograma não proporciona nenhuma separação e especialização dos sentidos, nenhuma fragmentação da vista, do som e do significado, fragmentação que constitui o elemento essencial do alfabeto fonético (MCLUHAN, 1972: 62).

¹³ *Acusmático*: um som que é ouvido, mas cuja fonte sonora esteja escondida. (PIGNOT et al. FRITSCH 2008:51).

FIGURA 7 - Profissão Repórter (1975)



Fonte: Disponível em: < https://1.bp.blogspot.com/_AwvXntDpxw/R1AKb8hav7I/AAAAAAAAA6U/GHMaAdgahPQ/s1600-R/15.jpg>
 Acesso em: 17 mai. 2018.

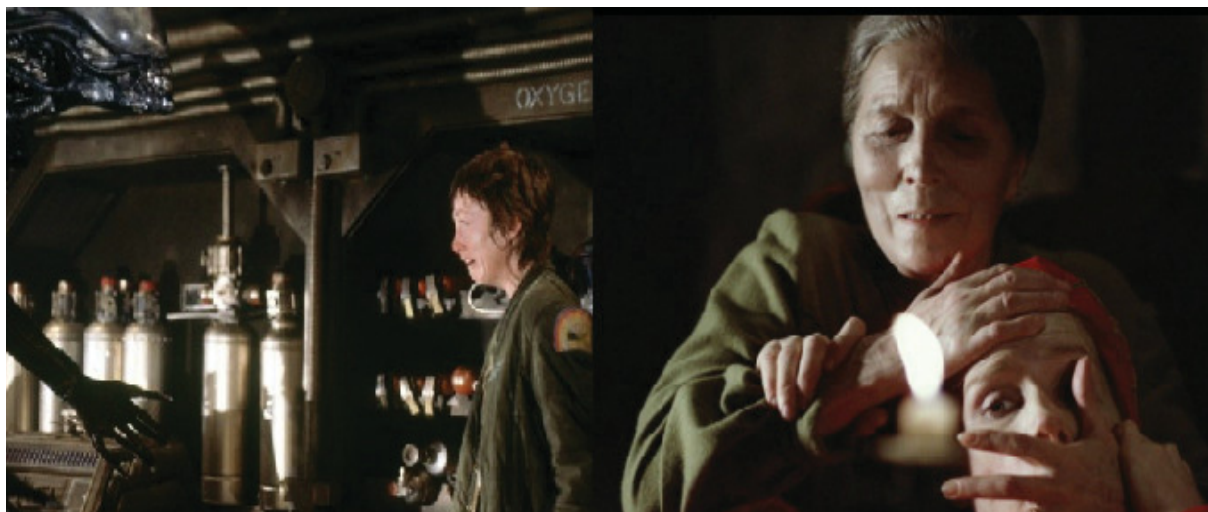
Bem como distinguir o tempo cronológico sem a necessidade da mudança de planos para indicar isso, o cinema sonoro trouxe a possibilidade do silêncio, pois foi necessário que houvesse ruídos e vozes para que sentíssemos a falta deles. Como efeito o silêncio tem seu lugar específico e está inserido em um contexto podendo surgir do contraste. Por exemplo, há uma sequência barulhenta seguida da diminuição de intensidade, recurso comumente usado nos filmes de super-heróis da Marvel e DC Comics. Quando os sons que estão no primeiro plano são silenciados, como sons de carro ou ruído dentro de um escritório – que normalmente chamam nossa atenção –, podemos perceber outros elementos da cena, como o escrever da caneta ou o papel sendo amassado. Portanto, qualquer som pode ser silêncio dependendo do contexto que esteja inserido. Assim, muitas vezes o silêncio no cinema são os “ruídos tênues”, sons que não perceberíamos em circunstâncias normais, como aponta Gobman e Chion:

Outros ruídos utilizados como sinônimo de silêncio no cinema são: os apelos longínquos dos animais, os pêndulos do relógio num quarto ao lado, os roçares e todos os ruídos de vizinhança muito íntimos. (CHION 1997: 51, tradução nossa.)

Dois exemplos do uso do silêncio, um através do contraste e outro do foco nos detalhes da cena, são observados nos filmes “*Alien: O 8º Passageiro*” (1979), quando o silêncio anuncia ambientes sombrios (pois os planos anteriores à cena são ricos em acidentes sonoros e preparam o vazio que vai seguir); e no filme “*Face a Face*” (1976) onde Bergman utiliza o som do tique taque do relógio para criar tensão que é intensificada com o passar do

tempo. Este é o processo inverso usado no filme *Alien*, pois o som que era baixo se intensifica aumentando sua intensidade.

FIGURA 8 – Cenas dos filmes *Alien: O 8º Passageiro* (1979) e *Face a Face* (1976)



Fonte: Disponível em: Allien < <https://lwlies.com/articles/alien-gender-politics-ellen-ripley-joan-lambert/> > face a face: < <https://jojud265nia2bj9sy4ah9b61-wpengine.netdna-ssl.com/wp-content/uploads/2015/07/FacetoFace2-1600x900-c-default.jpg> > Acesso em: 17 mai. 2018.

O valor acrescentado é recíproco: se o som faz ver a imagem de uma maneira diferente da imagem sem som, a imagem, por seu lado, faz ouvir o som de maneira diferente do que se ouviria se este soasse no escuro (CHION: 1997:24, tradução nossa).

Essa complementaridade entre o som e imagem dá as informações ao espectador que cria expectativas através da tensão e resolução desta. Um dos melhores exemplos de tensão está presente nos filmes de horror, quando há cenas ocultadas e só ouvimos os sons presentes nela. Como em “A Morte num Beijo” (1955), quando logo no início do filme aparece Christina, uma fugitiva do hospício que ganha carona de Mike Hammer. Eles sofrem um acidente e alguns homens os capturam, após essa cena, o espectador vê apenas as pernas nuas dela se debatendo e ouve seus gritos. Assim, sentimos angústia imaginando a tortura que está acontecendo, portanto, o que torna esta cena tão aterrorizante não é a imagem das pernas da personagem, mas a situação que está sendo representada dentro da narrativa que é desenhada pelos elementos da acústica. Os gritos acompanhados da música que possui um caráter misterioso nos passam à sensação de que Christina está sofrendo, fazendo com que tenhamos o sentimento de angústia durante toda essa sequência.

FIGURA - 9 - A Morte num Beijo (1955)



Fonte: Disponível em <<https://analiseindiscreta.files.wordpress.com/2010/09/kiss-me-deadly.jpg>> Acesso em: 21 jun. 2018

Desse modo o autor comprova a ideia de que dependendo do contexto o som pode apresentar significados diferentes, podendo ser divertido, neutro ou insuportável, pois se o som que acompanhasse a imagem das pernas de Christina fosse de risos a percepção da cena e consequentemente da narrativa seria diferente.

Outras categorias capazes de alterar nossa percepção sobre a cena são os efeitos: empático e *anempático*. Ambos produzem emoções específicas nos conectando com os personagens para que possamos compreendê-los.

Efeito empático: quando a música expressa os sentimentos da cena, exprime diretamente a sua participação na emoção da cena, dando o ritmo, tom e o fraseado em função dos códigos culturais da tristeza, alegria, da emoção e movimento.

Efeito *anempático*: ocorre quando a música parece ser indiferente à cena. A música narra à visão do personagem e não do público, o que tem por efeito não a suspensão da emoção, mas pelo contrário, o elemento surpresa.

A indiferença na música pode ser composta por uma trama mecânica, marcada por uma rítmica e ausência de contrastes de intensidade. Um exemplo do efeito *anempático* pode ser encontrado na cena do filme “O Silêncio dos Inocentes” (1991) onde o protagonista Hannibal Lecter mata alguns policiais ao som de Bach, produzindo em nós espectadores a sensação de que o personagem está calmo e para ele essa é uma atitude normal, comprovando a teoria que circunda durante todo o filme de que ele é um psicopata.

FIGURA 10 - Silêncio dos Inocentes (1991)



Fonte: Disponível em < http://www.cinemaartes.com.br/wp-content/uploads/2017/01/1379724_611765115574231_1758238010_n.jpg>
Acesso em: 21 jul. 2018.

Assim como na música *anempática*, existem os ruídos *anempáticos* que geralmente são utilizados quando em uma cena com violência os sons presentes no ambiente, tais como máquina de lavar, ventilador, ducha do banheiro, dentre outros, são mantidos como se nada tivesse acontecido. Como em “Psicose” de Hitchcock (1960), onde na cena do banheiro o chuveiro está ligado e o som da água escorrendo permanece durante toda a cena, mesmo tendo ocorrido um assassinato no local.

FIGURA 11 - Psicose (1960)



Fonte: Disponível em <<https://www.ovest.com.br/2017/11/08/critica-psychose-1960/>> Acesso em: 21 jul. 2018.

Antes de servir o filme, a música simboliza, expressa e condensa o universo próprio dos filmes (CHION: 1995: 203). Independentemente das trajetórias dos temas, mesmo em

diferentes gêneros como Bernard Herrmann em “Táxi Driver” (1976), que possui a base do tema principal com variações de intensidade (crescendos e decrescendos) entre duas notas, representando as variações dos sentimentos do personagem. Tanto quanto “Vangelis” em “*Blade Runner*” (1982), filme de ficção científica que evoca o espaço através de cadências *plagais* (IV-I) onde as variações melódicas são acompanhadas por grandes flutuações de intensidade utilizando reverberações. O sujeito, seu papel em ação e a impressão recebida pelo espectador são antes de tudo tomados como epígrafes simbólicos, que se envolvem em si mesmos e caracterizam os filmes. Ou seja, os elementos musicais criam o universo audiovisual, como a trilha sonora do “*Harry Potter*” (2001), ou a música da “*Frozen*” (2014).

A identificação de um personagem ou filme através da música pode ser feito através do *leitmotiv*¹⁴ que dá ao tecido musical uma elasticidade, fluidez escorregadia, à dos sonhos. (CHION: 19 97: 216). O *leitmotiv* caracteriza um personagem ou um lugar e trás o elemento da repetição que ativa a memória do espectador. São temas, melodias identificáveis que desenham e evocam um personagem, objeto ou lugar.

Portanto a música não "acompanha", mas sim co-irriga e co-estrutura o filme. "co" se refere ao fato de que ela não está sozinha na construção do filme. Assim não se pode atribuir a qualquer elemento, imagem ou som, um papel dominante sobre os demais. Enquanto “por função de irrigação (como a imagem, que desperta este termo, susceptível de dividir e emprestar todos os canais que encontre), nos referimos a um princípio de animação dinâmica, criação e manutenção de energia” (1995, p. 215). Ou seja, a música se transforma, varia e ajuda a manter o interesse do espectador.

A impressão do fluxo sonoro geral é função não das características de montagem e mixagem separadamente, mas sim do conjunto desses elementos. Assim, a lógica interna do encadeamento audiovisual ocorre através do desenvolvimento e variação, nasce da textura¹⁵ dos elementos, privilegiando as modificações contínuas e progressivas. Enquanto que a lógica externa (material) é aquela que aponta os efeitos de descontinuidade e ruptura, como mudanças bruscas de velocidade.

¹⁴ Leitmotiv, ou seja, modo condutor trata-se de um motivo temático musical que se liga a um determinado elemento do drama, ou da narrativa, no caso do cinema, e que é usado de maneira recorrente ao longo do filme. Esse tema se transforma em cada uma de suas entradas, acompanhando a situação em que é apresentado. Um tema de personagem, por exemplo, pode ser transformado para revelar o estado emocional dessa personagem em cada um dos momentos do filme. *Leitmotifs* famosos permanecem como ícones do filme nas mentes dos espectadores e, quando ouvidos, remetem imediatamente ao filme (CARRASCO, Ney 2010:2).

¹⁵ Textura: (...) se refere à padronização comportamento interno, energia dirigida para o interior ou reinjetada, auto-propagação; uma vez instigada é aparentemente deixado aos seus dispositivos próprios; em vez de ser provocado para agir ela apenas continua se comportando (Smalley, 1986).

Alguns exemplos são os filmes: “Madame de Ophuls”, La Dolce Vita de Fellini, ou Os filhos de um Deus Menor de Randa Haines que possuem a lógica interna: o som aumenta, desaparece, reaparece, diminui ou amplia-se segundo processos que parecem saídos das próprias personagens e dos seus afetos, sensações enquanto que filmes como Alien – O Oitavo Passageiro de Ridley Scott, M-Matou! De Lang recorrem a uma lógica externa, com efeitos marcados e rupturas. (CHION: 1997: 43, tradução nossa).

FIGURA 12 - *Madame de Ophuls, La Dolce Vita* (1960)



Fonte: Disponível em < https://s3.amazonaws.com/criterion-production/images/5154-b7a59c7596c069e3464f0a77366890a8/EMD_Current_large.jpg>
Acesso em: 21 jul. 2018

Para Chion (1995, p. 208) “O som, de uma maneira particular à música atua no tempo da imagem, ou melhor, no tempo em que percebemos a imagem, por um efeito de valor agregado muito característico”. A música produz a temporalização. Para exemplificar podemos relatar a imagem de um muro. Perto dele há uma pessoa imóvel sentada. Não há tempo particular, nenhum movimento ou nada que antecipe sua duração. Porém, se uma frase, um som de automóvel ou uma melodia tocarem, significados serão dados à estória dessa imagem. Dessa forma, esses três elementos (palavra, ruído¹⁶ e música) podem inserir a imagem em um contexto temporal, criando uma duração, ritmo e também uma antecipação dos eventos. Portanto, o efeito de temporalização pode ser criado através das estruturas musicais:

¹⁶ Ruído: se caracteriza pela existência de muitas amplitudes e frequências ocorrendo ao mesmo tempo de maneira não harmônica. (CALIXTO: 2002:3).

Não só o ritmo da música e a velocidade pontual dos eventos e notas, mas também o sistema tonal e formal em que esta música está escrita contribuem para essa temporalização, especialmente pelo fenômeno das cadências harmônicas e melódicas, 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 é incorporada na nossa percepção da imagem.

Assim outro elemento que estrutura os tempos de uma sequência cinematográfica é o fenômeno da espera (geralmente inconsciente, reflexo) da cadência. Bem como a dinâmica, um crescendo musical é um elemento capaz de gerar expectativa, pois o ouvinte não sabe qual intensidade o som vai alcançar, gerando a sensação de tempo, pois nós temos uma referência auditiva de limites. (CHION: 1995: 209, tradução nossa).

A música pode delimitar o início e o fim das cenas através de seus códigos intervalares, ou seja, as cadências melódicas e harmônicas podem anunciar as pausas e resoluções das sequências das imagens em movimento preparando o ouvinte e ligando as cenas do filme. Assim, os elementos musicais podem dar pistas ao público que a seção está no final, ou através dos crescendos fazer com que tenhamos expectativa para descobrir o que irá acontecer. A esse fenômeno o autor chamou de antecipação temporal.

Uma pessoa se distancia ou se aproxima: nós antecipamos o momento que ela vai desaparecer de nossa vista ou que vai se chocar à câmera. Paralelamente, as frases musicais se enunciam se apresentam... Nós estamos dentro de um jogo constante de antecipações temporais, de possibilidades infinitas (CHION: 1995:210, tradução nossa).

Como no exemplo acima também é possível se ter a dupla antecipação temporal, que é quando tanto a imagem quanto a música anunciam eventos futuros. A familiaridade do espectador com estilo do filme, bem como da música é o que provoca a sensação de antecipação. Por exemplo, uma música *atonal*, segundo o autor, pela falta de proximidade com grande parte do público pode produzir diferentes emoções no público:

Assim uma música atonal ou uma modalidade flutuante, como se encontra em muitos filmes psicológicos dos anos cinquenta, com um forte contexto dramático não é a mesma quando inserida no filme, nesse caso, ela não é mais o fio condutor, ela passa a ser um elemento entre os outros, seus arabescos caprichosos desenham

motivos quase florais ou expressionistas que se misturam com as linhas retas de diálogo e montagem. (CHION: 1997:213, tradução nossa).

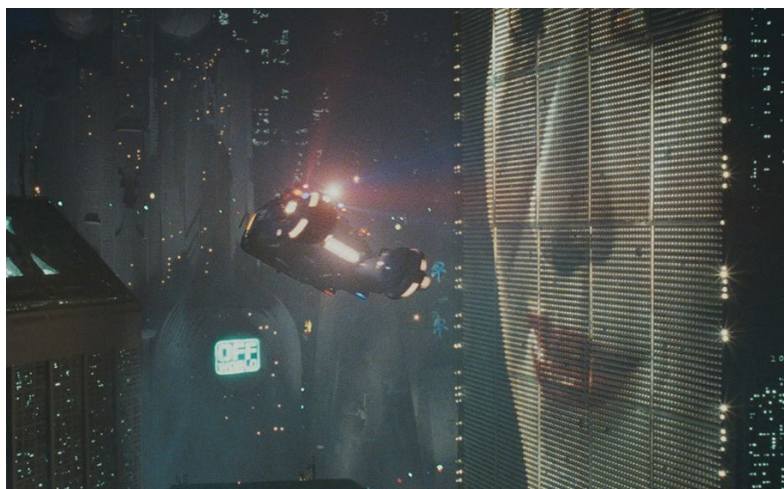
Assim como Eisenstein em “A quarta dimensão”, Chion aponta a música *atonal* como surpreendente, capaz de confundir o espectador e produzir sensações de expectativa. Para o autor, a música pode ser a força de atuação, ou seja, ela pode conduzir a cena:

Pode-se constatar que o som e a música em muitos casos pode ser um elemento motriz, pelo fato de se passar na tela e também em nós mesmos. Há razões físicas para isso ocorrer. O impacto luminoso de uma imagem é pontualmente localizado no nosso campo visual, ao passo que o impacto sonoro se localiza nos ouvidos e a sua vibração é sentida no nosso corpo. (CHION: 1997: 221).

Por exemplo, uma cena de perseguição em que tem um trem que está a 260 km/h, é possível manipular os sentimentos criados através do som, pois esse trem em questão não corre porque está com pressa, mas sim porque essa é a sua função. Assim, a música, poderá expressar esse sentimento de normalidade ou de pressa, definido a percepção do espectador, pois ela é uma força ativa que atua sobre os personagens, nos dando a emoção da cena.

Muitas vezes a música é mais que um acompanhamento, torna-se um gerador, um estímulo para desenrolar o filme. Nesses casos ela parece impor-se como uma fonte imaginária do impulso das imagens, sendo na realidade uma projeção mecânica. Em particular, o elemento rítmico e respiratório do som, desde o momento em que é frequente (repetido e acelerado), dá movimento à cena podendo ser feito através a agitação rítmica de qualquer som, como galhos de árvores ou passos de uma pessoa. Muito comumente é utilizado esse recurso se iniciando com um singelo som, por exemplo o canto de um pássaro, após o personagem perceber esse canto, há um aumento da intensidade sonora acompanhada por um padrão rítmico anunciando uma fuga.

De outro lado, o som tônico (no sentido *schaefferiano*) como um pedal de cordas na região aguda ou uma nota repetida no grave, pode ter a função de elemento centralizador que polariza e cristaliza esses ritmos, para exemplificar o autor cita a passagem do drone em “*Blade Runner*”, em que os sons eletrônicos longos dão a impressão que são a base do movimento sonoro e visual de todo o filme. (CHION: 1997: 219).

FIGURA 13 - *Blade Runner*; O Caçador de Andróides (1982)

Fonte: Disponível em < <https://medium.com/31-filmes/blade-runner-e-a-fragilidade-da-exist%C3%A2ncia-6a64a4d8be9b>> Acesso em: 25 jul. 2018

Assim como dar movimento às imagens, a música também pode modular o espaço, caracterizar o lugar onde se passa a história e apresentar a estética do filme:

Em filmes documentários e ficção-científica é difícil de traduzir visualmente, mesmo em plano geral, a amplidão 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, tradução nossa).

A música pode ajudar na percepção da dimensão de um cenário pouco conhecido, como o caso de montanhas altas, ou reprodução de mundos imaginários. Nesses casos, uma característica das músicas para filmes de ficção é o uso de sons que remetam à altitude, nos fazendo ficar submersos como se estivéssemos naquele ambiente, sentindo o mesmo que o personagem.

Após todas as categorias observa-se, portanto, que para Chion a música no cinema é subjetiva, especialmente em filmes de linguagem naturalista, como “Psicose” (Hitchcock) que visa assegurar a continuidade da dimensão subjetiva e psicológica dos personagens (Norman Bates e sua mãe) dentro do filme. Desse modo, a música dá a sensação de presença humana na cena, características do mundo real aos personagens nos fazendo compreender suas motivações para agirem de determinadas formas.

2.3 Claudia Gorbman: “Melodias não ouvidas: Narrativa musical de filme”

Claudia Gorbman em 1987 escreveu o livro “Melodias não ouvidas: Narrativa musical de filme” onde ela apresenta uma investigação sobre os filmes de narrativa clássica¹⁷. Ciente que ela é altamente ligada à indústria massificada de filmes, a inserimos neste trabalho como forma de contraponto com a visão mais complexa de Michel Chion.

Gorbman defende a ideia de que a função principal da música no cinema é envolver emocionalmente o espectador e no seu livro aborda algumas categorias presentes nos filmes de Hollywood, mas que estão presentes também em diversos movimentos cinematográficos.

A dimensão ficcional é representada pela palavra de origem grega *diegese* que traduz a própria narrativa, o mundo em que se passa o filme. Assim sendo, logo no início do livro Gorbman apresenta as definições de música *diegética* como sendo aquela presente no filme e não *diegética*, ou seja a que está fora desse universo ficcional e não é ouvida pelos personagens.

A música *diegética* é proveniente de uma fonte dentro do filme, como um rádio, toca-discos, televisão etc... Ou seja, é a que o espectador pode ver na tela, enquanto que a música não *diegética* ou extra *diegética* é aquela proveniente de uma fonte externa, a que o espectador não consegue ver ou imaginar a origem dentro da *diegese*. Essa definição vai ao encontro do que Michel Chion chamou de música de *fosso*¹⁸ que é aquela que acompanha a imagem a partir de uma posição *off*, fora do local e do tempo da ação, também chamada de trilha sonora. Há também a terminologia música de *ecrã* (tela), que é aquela que emana de uma fonte situada direta ou indiretamente do lugar e tempo da ação, portanto similar ao que Gorbman chama de *diegética*.

Música de fosso e ecrã, isso corresponde a: não diegética, comentadora, subjetiva (primeira) e diegética, atual, objetiva (segunda). Pela nossa parte, preferimos recorrer a designações que, sem levarem previamente em conta a condição subjetiva dessa

¹⁷ Filmes de Narrativa Clássica segundo Kristin Thompson (2001) é baseado na construção de histórias claras que possui técnicas que funcionam como um guia para o espectador.

Os filmes possuem uma curva dramática formada por começo, meio e fim bem definidos:

O começo da obra, quando as personagens são apresentadas, e os protagonistas e seus respectivos antagonistas são destacados (momento em que o problema principal é apresentado e também é quando surge o conflito); pelo desenvolvimento da trama, etapa que faz a ligação entre o início e o fim do filme, sempre desenvolvida numa linha ascendente [...]; e pelo desenlace, que não é necessariamente o fim da obra, mas o ponto de virada da narrativa, o momento em que as decisões são tomadas, e os problemas começam a ser resolvidos. (ASSIS; COUTO; SILVA, 2011: 4).

¹⁸ Música Incidental: A música considerada por muitos diretores a “música de cinema”, pois é a música que acompanha ou comenta o movimento, o caráter ou a emoção de alguma cena. (GIORGETTI 2008: 3).

música quanto à situação mostrada, afirmam simplesmente o lugar onde ela está sendo emitida. (CHION: 1997:67).

Chion aponta que pode haver casos mistos em que a música apresenta essas duas funções, como a música de *ecrã* encaixada em uma música de *fosso*. Um exemplo é em “Um Rei e Quatro Rainhas” (1956) de Raoul Walsh, quando alguém toca piano na ação e a orquestra de *fosso* (trilha sonora) o acompanha.

FIGURA 14 - Um Rei e Quatro Rainhas (1956)



Fonte: Disponível em < <http://mytwothousandmovies.blogspot.com/2016/02/um-rei-e-quatro-rainhas-king-and-four.html> > Acesso em: 25 jul. 2018

Outro caso é quando a música de *ecrã* continua como música de *fosso*, ou o inverso, quando a música de *fosso* (distante) é absorvida por uma música de *ecrã* emitida por um instrumento localizado na cena. Quando há essa liberdade sonora pode-se circular livremente entre ambos os ambientes (dentro e fora da cena).

A organização do discurso musical se dá pelas características do filme, podendo ser através de códigos musicais puros. São elementos que definem a forma musical, que se referem à própria estrutura da música gerando o discurso musical, como ritmo, harmonia, melodia e motivos. Já códigos musicais culturais são estilos musicais que caracterizam os contextos históricos:

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 escolheria para apresentar uma atriz sedutora na tela, com um saxofone apaixonado tocando uma melodia à la Gerswin. (Gorbman 1987:3, tradução nossa).

A música também pode determinar o tempo, lugar e estereótipos, ou seja, é possível caracterizar um espaço geográfico ou tempo através de alguns códigos musicais. Como exemplo da citação acima, temos o filme “Rebecca a Mulher Inesquecível” (1940), primeiro filme de Hitchcock nos Estados Unidos que conta a história de uma jovem cujo nome não é mencionado (senhora), que se apaixona e casa. No entanto, seu amor era viúvo de Rebecca, que mesmo morta insiste em ficar na casa. A música é característica dos anos 40 – delicada, envolvente e levemente dançante – para representar a protagonista chamada de senhora.

FIGURA 15 - Rebecca a Mulher Inesquecível (1940)



Fonte: Disponível em < http://cinemaemcena.cartacapital.com.br/uploads/destaque_cinematoteca_rebecca_capa.jpg > Acesso em: 29 jul. 2018.

Tanto no cinema com tradição narrativa, formalista ou realista a música tem o poder de caracterizar uma determinada região e época através da instrumentação, orquestração, características melódicas e rítmicas que representam diversas culturas. Esses padrões se popularizaram através de diversos filmes de Hollywood:

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 associados a Roma ou Paris. Harpas nos levam à Idade Média, Renascença ou cenários celestiais. Estereótipo de personagens também tem os seus significantes típicos. Madeiras e xilofones frequentemente introduzem personagens cômicos em tom maior com "notas erradas" ocasionais (GORBMAN 1987:83, tradução nossa).

Esses códigos musicais, ou clichês, são ainda muito utilizados em desenhos animados e propagandas, sendo que muitas vezes no cinema são colocados em momentos específicos para nos remeter a cenas de filmes antigos, como o som de violinos no registro agudo em movimentos de segunda menor, sempre que empregados a outras cenas nos lembra o filme “Psicose” (1961) de Alfred Hitchcock. Outro exemplo é “Tubarão” (1975) do Steven Spielberg, onde também há o uso do intervalo de segundas com cordas (no registro grave - baixos) para representar o tubarão.

Os códigos musicais cinematográficos são os modos como os elementos presentes 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. Isso inclui "músicas tema", motivos instrumentais de fundo, melodias tocadas repetidamente por algum instrumento ou associadas a personagens. Um tema pode ser associado a uma função fixa, constantemente representando o mesmo personagem, local ou situação cada vez que ele aparecer, ou pode variar, participar da evolução dinâmica do filme. (GORBMAN 1987: 26-27).

Assim como Chion e Wingstedt, Gorbman diz que os elementos musicais que caracterizam um determinado personagem são chamados de *leitmotiv*. Já muito conhecida na música orquestral de Wagner à Schoenberg, por exemplo, essa técnica é muito utilizada no cinema e em outros meios audiovisuais, como nas novelas onde sempre que o personagem lembra de alguém da trama toca sua música tema. Para a autora, o *leitmotiv* se torna mais interessante se sofrer alterações durante o desenrolar do filme, mudar conforme as situações em que o personagem se encontra.

A associação de uma música enfatiza a subjetividade, ou seja, podemos ter uma música tema sendo cantada ou assobiada pelo personagem, e após em outra cena, a mesma reaparecer orquestrada remetendo a imagem do seu executor sem ele necessariamente aparecer. Um exemplo desse uso ocorre em “Kill Bill Volume I” na cena do hospital, inicia com o assobio da música Twisted Nerve de Bernard Hermann e logo em seguida esse já é acompanhado por cordas, sendo que a música retorna em outro trecho do filme, remetendo a essa cena.

FIGURA 16 - *Kill Bill* Volume I (2004)

Fonte: Disponível em < <http://saladadecinema.com.br/wpcontent/uploads/2013/08/killbill.jpg>> Acesso em: 30 jul. 2018.

A música "interpreta" e "ilustra" situações dando significado à imagem, expõe os ambientes e conotações que em conjunto com a imagem e outros sons ajudam na interpretação de eventos narrativos. Essas características conotativas podem se apresentar através de significados alternados onde a música ajuda o espectador a interpretar a cena:

Com essa capacidade de significados alternados, o papel da música é reforçar o significado pelo nível de ambiguidade inerente na cena visual. Quanto mais ambíguo for o sentido de uma imagem, mais influência a música exercerá no processo de interpretação da mesma (LIPSCOMB: 2005 et al. GORBMAN: 1987:39, tradução nossa).

Como Gorbman apresenta, quanto mais possibilidades de interpretação a imagem tiver mais a música pode auxiliar na compreensão da narrativa fílmica. Por exemplo, uma imagem de morte com uma música de terror pode remeter o medo, se a mesma imagem tiver uma música de alegria pode simbolizar a paz. Diferente da comutação, que é a substituição da trilha sonora, os significados alternados se referem à música original.

Imagine um *close* de um rosto adormecido que aparece ao ritmo de uma música de pesadelo; é inevitável que a intrigante discrepância entre esse som e a imagem tão pacificadora irá nos confundir (KRACAUER:1960 et al. GORBMAN: 1987:28, tradução nossa).

A informação que a música dá ao público reafirma ou contradiz a ação ou o clima do que acontece na tela. Para Siegfried Kracauer, quando a música e a imagem transmitem

diferentes significados é possível confundir o público. Segundo Gorbman, a música unida à cena irá apresentar ao espectador significados próprios dessa combinação, reafirmando a expectativa do público ou a contradizendo. Desse modo, como a definição de Michel Chion, a autora diz que a música empática representa o sentimento do personagem, ou seja, atende à expectativa do público. Este modelo “clássico” de *melodrama*¹⁹ encontrado nos filmes de Hollywood. Como exemplo, as trilhas sonoras de Max Steiner – aluno de Richard Strauss e Gustav Mahler –, “E o vento levou” (1939), “King Kong” (1933) e tantos outros.

FIGURA 17 - *King Kong* (1933)



Fonte: Disponível em < <https://www.imdb.com/title/tt0024216/mediaviewer/rm2094937600>> Acesso em: 01 ago. 2018.

A música de Max Steiner 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).

Para a autora, a música do modelo clássico²⁰, representado pelos filmes de Hollywood, reforça as ações do personagem, apresenta características do ambiente e assim confirma o sentimento do espectador. Devido a tanto uso, muitos dos elementos musicais considerados clássicos tornaram-se clichês, como a ilustração explícita conhecida como *mickeymouse* e *stinger*. O *mickeymouse* era a técnica utilizada pelos estúdios Disney, também chamado de *síncrese*. Por outro lado, *stinger* é um efeito usado para gerar dramaticidade à cena:

¹⁹ *Melodrama* é uma sugestão cinematográfica que dá ênfase à ação dramática, como a música para marcar entradas de personagens, fornecendo interlúdios e dando coloração emocional a clímaxes dramáticos, clichês.

²⁰ A prática do cinema clássico de Hollywood tem entre seus princípios “ilustrar” os movimentos (e também os diálogos) através de mudanças da música (GORBMAN: 1987:87).

Um *sforzando* musical usado para ilustrar a tensão dramática súbita é chamado de *stinger*. Exemplos de *Mildred Pierce* - um melodrama praticamente construído sobre revelações doloridas para o seu protagonista sofredor e, portanto, repleto de *stingers* Steinerian. (GORBMAN 1987:88, tradução nossa).

Como apresentado pela autora *stinger* é o exagero dramático. O filme “Alma em Suplício” (1945), faz uso dessa técnica revelando o sentimento de dor do personagem através da intensidade sonora súbita. Para representar esse sentimento, o compositor ilustra a cena musicalmente aumentando a dinâmica musical.

FIGURA 18 - Alma em Suplício (1945)



Fonte: Disponível em < <https://i1.wp.com/nosbastidores.com.br/wp-content/uploads/2017/05/Mildred-Pierce-1945.jpg?resize=300%2C231>>
Acesso em: 01 ago. 2018.

O *stinger* gera uma expectativa de que alguma mudança no enredo na história irá acontecer, a jornada do personagem comum que ganha poderes, a revelação de sua origem, ou até mesmo que uma batalha está prestes a começar. Assistindo diversos filmes notamos que essa técnica ainda cumpre sua função de indicar essa mudança, é um sinalizador para o espectador.

Essas duas categorias (*mickeymouse* e *stinger*) ainda são muito utilizadas. Desde “Fantasia” (1940) os desenhos têm o costume de apresentar a música ilustrando a imagem e mais recentemente os filmes de super-heróis como “*Wolverine: Imortal*” (2013) utiliza o exagero dramático para conquistar a atenção do público em momentos críticos da narrativa, geralmente em transformações do homem comum e herói.

FIGURA 19 - Fantasia (1940) e *Wolverine: Imortal* (2013)

Fonte: Disponível em: Fantasia < <http://www.cinephylis.fr/wp-content/uploads/2017/11/the-pastoral-symphony-117-1024x768.jpg>> X man < http://4.bp.blogspot.com/_0AukCty4MP0/Sf0O0W_7JoI/AAAAAAAAAG9Q/sIOkc9hUem4/s1600-h/x-men-origens-wolverine.jpg> Acesso em: 01 ago. 2018.

Outro exemplo da música empática pode ser o *easy-listening*²¹ que ajuda o consumidor a comprar e o passageiro a relaxar. No cinema é quando ajuda a diminuir a consciência da natureza tecnológica (não real) do filme.

A música do filme pode envolver o espectador de forma que, inconscientemente, sinta que ouve uma música que os personagens não ouvem. Ou fazendo sentir que aquela é a sua história, sua fantasia, sendo desenvolvida diante dele e para ele na tela do cinema. (GORBMAN: 1987: 5, tradução nossa).

A autora faz a comparação entre hipnose e o cinema, pois as duas artes induzem os participantes/ espectadores a um estado de transe, portanto assim como o hipnotizador tem os seus métodos de indução como a voz macia, a repetição e a sugestão de imagens agradáveis.

O cinema também apresenta métodos similares, que incluem o poder de sugestão e direcionamento da atenção através da harmonia, ritmo e melodia.

A expectativa gerada pela música em representar tal situação é definida devido à natureza das nossas relações com os sons estabelecidas pelas nossas primeiras experiências, como por exemplo a voz da mãe, que é a primeira impressão sonora que imitamos. Ela nos ajuda a formar características de profundidade, sensibilidade, valores humanos e uma pré-verbal ligação com a música. Portanto a tradição em que estamos inseridos interfere na nossa

²¹ Músicas funcionais, Musak: As músicas de escritório, introduzidas para melhorar o rendimento em ambientes onde o trabalho é monótono, representam, de algum modo, a continuação das ancestrais músicas de trabalho, com a diferença (que não é pequena) de não serem já os próprios trabalhadores a produzi-las. (CHION, 1994: 64).

concepção dos fatos. Ao cumprir tal expectativa, temos a música empática que é uma espécie de 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 ancoragem, impedindo que significados conotativos proliferem. (BARTHES et al. GORBMAN 1987:102).

A ancoragem presente na música empática acontece quando a música cumpre expectativas do público sobre determinada hipótese. As pistas dadas durante o filme conduzem o espectador a descobrir a verdade já previsível e a música tem a função de auxiliar nesse processo de descoberta.

Do outro lado, temos a música *anempática* que é indiferente às situações dramáticas de um filme. Nessa categoria a emoção do espectador vem do contraste entre uma situação e a presença de uma música que não se altera diante ao que se passa na cena. Um exemplo é a cena de estupro do filme “Laranja Mecânica” (1972) acompanhada por uma música cômica.

FIGURA 20 - Laranja Mecânica (1972)



Fonte: Disponível em < <https://www.cantodosclassicos.com/os-melhores-gifs-de-laranja-mecanica/#prettyPhoto/0/>> Acesso em: 01 ago. 2018.

Tanto a música empática quanto *anempática* tem a função de colocar o espectador em um estado de imersão total. Gorbman (1987, p. 63) cita Jean-Louis Baundry: “o aparelho cinematográfico simula uma regressão e identificação de sujeito-efeito, não a realidade”. Segundo Gorbman o espectador é como um sonhador que recebe as informações da sequência cinematográfica como se estivesse presente nela. Portanto este estado de *bonding* faz com que

o público se torne receptivo, aceitando a ilusão cinematográfica como se estivesse participando do filme. Um meio para que essa imersão seja feita é através da invisibilidade, em que os aparatos técnicos, como a câmera, não devem estar visíveis na tela. No entanto, percebemos que há diversas exceções, como o filme *“Prénom: Carmen”* (1984) (*Carmen de Godard*) de Jean Luc Godard, que possui cenas intercaladas de um quarteto de cordas ensaiando Beethoven e da personagem Carmem, uma assaltante de bancos. Contudo sempre é necessário que esses aparatos tenham relação com a história. Por exemplo, o ensaio do quarteto está presente na ficção porque uma das integrantes, a violinista, aparece na trama e no desenrolar do filme ela se relaciona com Carmen.

FIGURA 21 - *Carmen de Godard* (1984)



Fonte: Disponível em < <https://dkanut5j171nq.cloudfront.net/catalogue-images/ti114884.jpg> > Acesso em: 02 ago. 2018

Outro meio é a inaudibilidade: “A música deve ser subordinada à narrativa” (GORBMAN 1987: 75). Assim a música (volume, clima e ritmo) deve estar subordinada ao conteúdo dramático e emotivo da narrativa fílmica.

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).

Nesse sentido Leonid Sabaneev apresenta que a música deve servir a um propósito, contar a história, não necessariamente subordinada à imagem, mas sim deve representar o sentimento do filme:

A duração de um trecho musical é determinada pela duração de uma ação ou sequência visual. Sabaneev orienta os compositores a construir pausas, notas sustentadas, progressões em sequência e também pequenas frases musicais para que se possa compor uma música flexível que possa ser esticada ou comprimida, caso o diretor e produtores do filme queiram modificar a edição no corte final.

(SABANEEV et al. GORBMAN 1987:77, tradução nossa).

Ou seja, a forma musical é delimitada pela duração da cena. Outra característica da inaudibilidade como Chion apresentou anteriormente, é que o cinema é *vococentrico* (tem como elemento principal a voz). Assim, nos Estados Unidos a prática de abaixar o volume da música, valorizando o diálogo levou a indústria a criar uma máquina chamada “*up and downer*”, que regula o volume da música automaticamente. Edward Kellogg é citado pela autora para explicar quais observações foram feitas a respeito da sincronização para que esse equipamento começasse a ser utilizado:

O sistema aplicado aqui pretendia, na prática, imitar por mudanças de intensidade relativa, o efeito psicológico de mudar a atenção de um som para o 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 forte, mas com nosso senso de direção para ajudar, podemos facilmente esquecer os outros sons, o 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. (MULLER apud GORBMAN 1987:78, tradução nossa.)

O equipamento pretendia imitar a realidade, as mudanças de intensidade dos sons direcionando nosso olhar para mais de um detalhe presente na cena. Com seu uso, foram confirmadas algumas noções de composição e orquestração que já haviam sido observadas, tais como a percepção de que um naipe de madeiras da orquestra cria conflitos com as vozes humanas e que é interessante manter o registro orquestral distante do registro das vozes humanas, quando o diálogo for importante para cena. Dessa forma, utilizar instrumentos graves sobre vozes agudas ou vice-versa é uma forma de deixar claro o diálogo mesmo com a presença da música.

Segundo Gorbman, há alguns momentos no filme onde a música possui mais espaço para entrar. Em uma cena, geralmente, a música inicia ou finaliza em determinadas ações, como movimento dos atores, eventos sonoros (campainha ou telefone) ou em momentos de

mudanças emocionais decisivas. Nessas situações, a entrada ou saída da música se torna pouco perceptível, pois o espectador está com a atenção voltada para a ação do personagem. Iniciar a entrada da música de modo sutil é mais difícil que a retirar da cena, por isso raramente a música é iniciada junto à voz, porque ela pode prejudicar a compreensão do texto.

Por fim, para contribuir com a imersão do espectador no filme, o ambiente da música deve ser apropriado para a cena. Por exemplo, uma perseguição a cavalo combina com um ritmo constante, enquanto que uma cena de morte harmoniza com uma música lenta e melancólica. Assim, a música estabelece uma interação com a cena e pode ser inserida no filme de modo orgânico. Essa opção cabe ao diretor, que pode inclusive preferir fazer o contrário: chamar a atenção para música desviando do diálogo.

A música do filme também ajuda a diminuir a descontinuidade de edição dentro de cenas e sequências, tipicamente a música começa um pouco antes do final da cena A e continua entrando na cena B; ou também pode, como alternativa, modular para uma nova região harmônica no princípio da cena B (GORBMAN: 1987:90).

A continuidade formal e rítmica preenche os espaços vazios do filme entre os diálogos e as ações dos personagens. A música pode ser usada como uma ponte entre as cenas, podendo uni-las ou gerando um conflito com o que foi apresentando anteriormente, geralmente anunciado a partir de uma cadência. Um exemplo é o filme “Esquadrão Suicida” (2016) em que os oito personagens são apresentados em cenas diferentes, mas todos com a mesma trilha sonora. Embora eles possuam personalidades diferentes, a música se mantém constante para manter o clima de abertura, caracterizando o gênero de ação do filme.

FIGURA 21 - Esquadrão Suicida (2016)



Fonte: Disponível em < <https://observatoriodocinema.bol.uol.com.br/wp-content/uploads/2017/01/esquadraosuicidaelenco.jpg> > Acesso em: 02 ago. 2018

Assim como o exemplo acima confirma, a música pode ser utilizada no início do filme para definir o gênero e a atmosfera geral da narrativa, podendo ter a função de sinalizar que o filme está começando e convidar os espectadores a prestar atenção na tela.

Geralmente nos *melodramas*, comédias e filmes de aventura os compositores escrevem músicas de abertura leves e alegres. Dimitri Tiomkin revela que “alguns estúdios proibiram o uso de tonalidades menores em músicas de abertura, com base de que tonalidades menores representam tristeza e a tonalidades maiores alegria” (TIOMKIN, 1979 at al. GORBMAN: 1987: 35). Um exemplo de abertura que caracteriza o gênero de fantasia é o filme “O Segredo do Vale da Lua” (2009). A música representa o mistério e o universo mágico em que se passa a história de Bela, uma jovem órfã que vai morar com seu tio no vale da lua, assim a trilha sonora desde a abertura do filme representa esse ambiente mágico.

Diferente do que é usado nos melodramas o filme “*Enter the Void*” (2009) do diretor Gaspar Noé possui uma abertura com um letreiro acompanhada de um som constante que cria o sentimento de inquietude e não alegria. O filme conta a história de Oscar, usuário de drogas que tem alucinações com sua infância traumática devido à morte de seus pais. Ele acaba sendo morto pela polícia e a partir disso pode flutuar, assim, olhar para baixo, mudando o ângulo da câmera e conectando a música da abertura a essa cena do filme.

Desse modo, independentemente do caráter inicial da abertura, em ambos os casos a música nos coloca dentro do universo que será apresentado pelo filme através dos códigos musicais cinematográficos. Por exemplo, quando ouvimos uma música industrial, devido aos anos em que tem sido usada com essa função, ela nos remete ao ambiente futurista.

FIGURA 23 - *Enter the Void* (2009)



Fonte: Disponível em < <https://i.pinimg.com/originals/21/2e/50/212e50d842428521e30720412a28dac0.jpg> > Acesso em: 02 ago. 2018

Enquanto que a música final do filme é comumente formada por uma massa orquestral que apresenta trechos do tema principal com variações reafirmando a música tema através de cadências com resoluções tonais, indicando que a sequência está acabando. Um exemplo é encontrado no filme “*Harry Potter e a Pedra Filosofal*” (2001)

FIGURA 24 - *Harry Potter e a Pedra Filosofal* (2001)



Fonte: Disponível em < http://correio.rac.com.br/_midias/jpg/2015/07/30/harrypotter-5227734.jpg> Acesso em: 02 ago. 2018

Alguns elementos musicais podem ajudar a criar a unidade do filme, como a instrumentação, materiais temáticos com suas variações e relações tonais que ajudam a desenvolver a narrativa cinematográfica:

Se há ausência de música no 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 (SABANEEV, 1935 et al. GORBMAN 1987:90).

As relações entre os elementos sonoros formam a harmonia que caracteriza a cena. É necessário que haja tempo para que o tema se desenrole, mas para que o compositor possa iniciar uma nova seção musical sem a referência da anterior, é necessário que haja uma pausa capaz de fazer com que esqueçamos o que foi ouvido. Desse modo, para a autora, a maior força unificante presente na música é o tema, pois ele fornece uma unidade interna de

afirmação e variação e pode ser repetido com a intenção de auxiliar o desenrolar da trama com clareza.

Como apresentado, essas categorias fazem com que a música coloque o espectador em imersão total, tanto na música empática, quando o personagem cumpre com as expectativas do público, pois sente e vivencia a cena tendo reações baseadas nos códigos culturais em que ele e o público estão inseridos, quanto na música *anempática*, em que a música representa o sentimento do personagem que tem uma percepção diferente do público (ou da maior parte dele). Elementos como invisibilidade e inaudibilidade podem inserir o espectador, de maneira inconsciente, dentro do universo próprio dos filmes. Assim a música pode determinar atmosferas específicas e ser um significante de emoções que podem funcionar como Representantes do irracional e do sentimento épico, como veremos a seguir.

Representante do irracional é predominantemente encontrado em filmes de terror, ficção científica e fantasia, onde há um abandono do discurso realista.

Gorbman apresenta uma citação de Max Steiner “Alguns filmes precisam de muita música, alguns outros são tão realistas que a música serviria apenas para prejudicar e interferir” (STEINER, 1937 apud GORBMAN, 1987). Ou seja, em oposição aos filmes que representam o irracional, os filmes realistas não precisam ter acompanhamentos musicais em todas as cenas, no entanto, para representar a desconexão com a realidade a música se torna um ótimo artifício.

TABELA 1 - Comparativo entre Lógica e Irracional

Lógica	O irracional
Realidade Diária	Sonho
Controle	Descontrole

Fonte: Representação do irracional: GORBMAN (1987)

Representante do sentimento épico: a música romântica pode desencadear o “sentimento épico”. Juntamente com a imagem, ela eleva a individualidade dos personagens para uma significância universal. Portanto a música apropriada transformará um homem qualquer no homem mais importante do filme, geralmente é o protagonista que possui uma trajetória onde é transformado em herói.

TABELA 2 - Comparativo entre Homem Comum e Herói

Homem comum	Herói
O particular	O universal
O prosaico	O poético
O presente	O tempo mímico
O literal	O simbólico

Fonte: Representação do sentimento épico: GORBMAN (1987)

Dentre diversos exemplos que utilizam o roteiro de Joseph Campbell da jornada do herói como inspiração, um deles é o filme “O Senhor dos Anéis: O retorno do rei” (2003).

FIGURA 25 – O senhor dos Anéis: O Retorno do Rei (2003)



Fonte: Disponível em < https://claquetes.files.wordpress.com/2011/03/foto_012.jpg Acesso em: 02 ago. 2018

2.3.1 Silêncio

Analisando o filme “*Jules et Jim*” (1961) de François Truffaut, Gorbman apresenta três funções do silêncio e afirma que ele jamais deve ser subestimado, pois através do cinema sonoro é que podemos perceber a ausência do som e seus efeitos dramáticos no filme:

Silêncio não *diegético*: é a total ausência de som; encontrado em cenas de sonhos ou de intensa atividade mental cria tensão e é muito utilizado em filmes de Jean Luc Godard.

Silêncio estrutural: é a situação em que um som previamente apresentado em um filme, posteriormente se ausenta em pontos estruturalmente correspondentes. O filme nos faz esperar a música como na sessão anterior e quando não aparece sentimos sua falta. Como

exemplo, a autora retrata o filme “Inimigo Público” (1931) que inicia com um plano contendo apenas o ano 1909 acompanhado de uma música em tonalidade maior. Essa primeira sequência apresenta os dois jovens protagonistas; a seguinte inicia com o plano apresentando o ano 1916 sem o acompanhamento musical. Para Gorbman (1987:19) “Esse silêncio sugere o fim da inocência e o início de suas vidas como criminosos”.

Silêncio musical *diegético*²²: são os silêncios onde apenas os efeitos sonoros são ouvidos, a ênfase está no ambiente, tornando a cena mais real. Desse modo, sem música o espectador pode ter sua própria interpretação dos fatos. Um exemplo são os pedais de uma bicicleta em uma cena em que só há esse som. Essa forma de silêncio, em particular nessa dissertação, será abordada como uma possibilidade de material base para a composição de música eletroacústica, pois ele representa os sons presentes na cena. Assim, por representar um ponto de partida para composição de música *meta diegética* será explanado no item 3.1.

FIGURA 26 - Jules et Jim (1961)



Fonte: Disponível em <<https://www.thecinotourist.net/jules-et-jim-paris-configured.html>> Acesso em: 02 ago. 2018.

2.4 RELACIONANDO AS TEORIAS DE SOM-IMAGEM

Os compositores Michel Chion e Johnny Wingstedt, assim como a crítica Claudia Gorbman, apresentam diversas categorias com suas próprias definições e terminologias para a música no cinema. Após esse estudo nota-se que muitos conceitos possuem terminologia

²² O uso do termo silêncio para descrever um elemento sonoro para nós é um contrassenso, no entanto, após a análise desta categoria, interpretamos o silêncio diegético como sendo físico-psicológico.

diferente, mas o mesmo significado, ou até mesmo complementam uns aos outros. Segue abaixo uma tabela comparativa:

TABELA 3 – Relação entre as teorias de Som-Imagem dos autores Gorbman, Chion e Wingstedt

GORBMAN	CHION	WINGSTEDT
Música <i>diegética</i>	Música de <i>ecrã</i>	
Música não <i>diegética</i>	Música de fosso	
Relação Música-Cena Modelo clássico-melodrama	Música Empática/ <i>Anempática</i> / Ruídos <i>anempáticos</i> Síncrese	Atividade física
Discurso Musical/ códigos	Valor acrescentado/Som ambiente, interno, <i>in the air</i>	Classe informativa: significados, valores e reconhecimento
Marcação Narrativa	Som/ pontuar ou ser discreto	Classe guia/indicativa
Emoção: irracional ou sentimento épico	Música subjetivada/ co-irriga e co-estrutura o filme	Classe emotiva
Continuidade formal	Temporalização, antecipação temporal- Música <i>atonal</i>	Classe retórica (percepção)
Unidade (repetição e variação)	Fluxo sonoro (lógica interna e externo-rupturas)	Classe temporal/ continuidade expectativa
Silêncio	Silencio/ contraste	

Logo na primeira coluna temos os sinônimos: música *diegética* e música de *ecrã*, que é a música que os personagens ouvem. Em seguida, a música não *diegética* e de *fosso* conhecida como a trilha sonora (que somente o público ouve).

A relação música-cena apresentada por Gorbman se relaciona com a música empática e *anempática*, pois ela pode corresponder à expectativa do público sendo empática ou pode ser indiferente às situações dramáticas do filme como a música e os ruídos *anempáticos*. No decorrer do texto a autora também revela técnicas como o *mickeymouse* que também é conhecido como *síncrese* ou descrição da atividade física pelo fato de sublinhar musicalmente os movimentos dos personagens e *stringer* que é o exagero dramático muitas vezes feito pelo aumento da intensidade.

O discurso musical *meta diegético* é organizado em níveis, desde os códigos musicais puros, também chamados de comunicação de significado que se referem exclusivamente a estruturas musicais que dão pistas sobre o que irá ocorrer, passando pelos códigos culturais, ou comunicação de valores que determinam o tempo e lugar onde se passa a história, até chegar aos códigos cinematográficos, ou seja, o estabelecimento de reconhecimento de elementos que remetem ao filme, como por exemplo o *leitmotiv*. Essas categorias de Gorbman e Wingstedt comprovam a definição de valor acrescentado apresentado por Michel Chion, que revela que a música pode dar dimensões extras à imagem. Portanto, através do som somos colocados dentro das cenas, vivenciando o som ambiente, som interno (fisiológicos) e som *in the air* que ajudam a compreender o desfecho da história (advindos de meios eletrônicos que normalmente levam o personagem a identificar presente, passado e futuro).

Outro fato que auxilia a percepção do público e faz com que a música chame a atenção para si é a marcação narrativa que em muitos casos é utilizada como uma cadência para indicar o final da cena ou uma ponte para unir as sequências, com a função em ambos os casos de unificar o fluxo audiovisual. Dentro da cena, segundo Chion, o som ainda pode pontuar detalhes importantes da narrativa, desde sublinhar uma palavra até indicar o tic tac de uma bomba que irá explodir. Ao indicar esses elementos, propicia ao público um direcionamento do olhar que para Wingstedt separa o que está em primeiro plano dos elementos de fundo, sendo que o envolvimento emocional é quem define essa posição.

Para Gorbman, a música dá atmosferas específicas aos filmes e é um significante de emoções podendo representar diferentes gêneros, desde a comédia ao terror. Também pode transformar o psicológico do personagem, por exemplo, transformar um homem comum em herói ou a realidade em sonho. Esse poder da música dá subjetividade aos personagens, mantendo sua presença humana nas cenas e fazendo com que tenhamos empatia por eles. Desse modo, a música não acompanha, ela co-irriga e co-estrutura o filme, ou seja, faz parte da construção deste, gerando o interesse do espectador, sendo que essas sensações são produzidas através da articulação de tempo, intensidade e registro podendo introduzir humores às cenas.

A música possui um valor agregado que pode dar diferentes significados à imagem. Essa característica depende do efeito da temporalização, desenvolvimento dos eventos no tempo juntamente com as progressões das estruturas musicais. Essas estruturas, segundo Gorbman, estão dispostas a fim de auxiliar na compreensão do enredo. Portanto, a continuidade formal dessas estruturas se dá pelas relações entre música e imagem, ora sendo o diálogo como principal, ora a música, assim um complementando o outro. Em muitos filmes

de Hollywood, chamados aqui também de melodramas, encontramos estruturas musicais com relações tonais definindo as sensações dos personagens. Devido a esse costume, quando temos harmonias *atonais* nos filmes, segundo Chion, podemos produzir diferentes emoções no público, geralmente de expectativa. Essa percepção sobre a imagem em movimento (classe retórica), se altera conforme a música. Assim através da comutação, pode haver cenas de susto com músicas de comédia, fazendo com que a sequência se transforme. Assim é a interação entre os elementos do micro presentes no filme (música, imagem, efeitos, diálogo) que geram o macro (todo).

Complementando, a música organiza o tempo e pode ser subdividida em cenas, sequências ou o filme todo. Ela pode construir a unidade através de motivos e suas variações que são utilizados para representar desde o personagem até mesmo caracterizar um filme (como por exemplo a música do “Darth Vader” ou a música tema de “Star Wars” - 1977). Ela também pode gerar expectativas e alterar a percepção do fluxo narrativo (cenas em que duram 5 minutos, mas para o público parece ter 20) a partir da lógica interna (variação textural) ou lógica interna (rupturas através de mudanças de velocidade e temas).

Com todas essas categorias e suas relações temos um mapa sobre a música no cinema, que revela sua importância para narrativa bem como técnicas que podem ser aplicadas para composição audiovisual *meta diegética*.

3 MÚSICA META DIEGÉTICA

O termo música *meta diegética*, que foi apresentado pela autora Claudia Gorbman no livro “Melodias não ouvidas: Narrativa musical de filme”, defini-se como sendo aquela que passa no pensamento ou nas emoções de um personagem. Após notar que essa classe se relaciona com as demais categorias de Som-Imagem apresentadas no primeiro capítulo, percebemos como ela pode auxiliar compositores do meio audiovisual, podendo oferecer materiais para suas composições. Assim, nessa dissertação, a classe música *meta diegética* é vista como a música de cinema, pois, essa arte de contar histórias através de personagens, comunica ao público informações sobre os sentimentos desses, conectando o público à tela.

Nesse trabalho, a ideia de que a música de cinema pode ser diretamente chamada de música *meta diegética* veio após o estudo das teorias de Som-Imagem de Michel Chion, Johnny Wingsted e Claudia Gorbman, pois observando as definições de suas categorias notamos que essas formam essa classe. Por exemplo, o *leitmotiv*, que representa o

personagem, não necessariamente precisa ser *meta diegético*, podendo ou não representar o sentimento do personagem, como aparecer em momentos diferentes do filme com humores correspondentes. Um exemplo é o filme "Bonequinha de Luxo" (1961), onde o tema aparece de modos diferentes: ora a personagem canta, demonstrando sua delicadeza e sua personalidade encantadora, ora reaparece com arranjos remetendo a sentimentos de esperança e alegria.

FIGURA 27 - Bonequinha de Luxo (1961)



Fonte: Disponível em < <https://i.ytimg.com/vi/5IE5Zk1gJdY/hqdefault.jpg> > Acesso em: 04 ago. 2018

Assim, a música do cinema, ou seja, *meta diegética*, tem o poder de colocar o público imerso na história, compreendendo os personagens e fazendo com que compreendamos suas ações, apoiando ou discordando deles.

No começo de um filme temos um grande romance do protagonista X, que termina tragicamente durante uma guerra. Anos mais tarde, enquanto X e seu melhor amigo Y estão sentados em um café relembrando 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 tocada quando X tinha se encontrado com o seu amor. A música nesse caso está tanto no nível não diegético, pois a fonte sonora não existe na *diegese* do filme, quanto no nível meta diegético, pois permite ao espectador “ler” os pensamentos e sentimentos do personagem (GORBMAN 1987:12).

Quando prestamos atenção na música, ela pode ser um sinalizador, como citado no exemplo. Ela aparece e mesmo sem recorrer à cena do casal, nos lembramos que ela

representa o amor. O sentimento gerado no personagem X se torna familiar e através desse recurso a imagem pode ser facultativa.

Outro item que notamos é que a música pode ser *diegética* ou não. Ela poderia estar tocando na cena através de alto-falantes, ou apenas no psicológico do personagem, isso faz com que a música *meta diegética* abranja essas duas grandes categorias. Muitas vezes ela revela o estado emocional real do personagem, contradizendo a imagem que está sendo apresentada. Dentre tantos exemplos presentes no cinema é comumente usado esse recurso em filmes de suspense, onde o vilão inicialmente se apresenta como uma boa pessoa, como no filme “*Passion*” (2012), em que a chefe Christine parece querer ajudar sua aprendiz Isabelle, mas percebendo o quão talentosa ela era, deseja seduzi-la para roubar suas ideias, revelando-se uma má pessoa capaz de tudo para permanecer no poder. No entanto, durante esse processo a até então mocinha da história Isabelle mata Christine, que após o enterro reaparece para se vingar. Toda essa trama de vilãs em disputa pelo poder é reafirmada pela música, pois ela revela o pensamento de ambas, mesmo que aparentemente elas demonstrem ser amigas.

FIGURA 28 – *Passion* (2012)



Fonte: Disponível em < <https://www.odysseeducinema.fr/image/Passion1.jpg> > Acesso em: 04 ago. 2018

Além de transmitir significado sem o uso da palavra, a música é flexível e cria profundidade no espaço. Através da alternância de intensidade e reverberação do som, podemos perceber se o personagem está mais perto ou longe da fonte sonora. Um exemplo é a cena da série da HBO “*Game of Thrones*” (2016). Conforme o exército se aproxima dos inimigos, é o momento em que a música entra na cena e lentamente aumenta a intensidade sonora, gerando tensão e expectativa do público que se sente dentro da batalha.

FIGURA 29 - *Game of Thrones* (2016)

Fonte: Disponível em <https://noticiasdatv.uol.com.br/media/_versions/_versions/game_of_thrones_dragoes_enigmas_free_big_fixed_big.jpg> Acesso em: 04 ago. 2018

Como observado no primeiro capítulo, para os autores abordados a música tem a função de transmitir informações extras à imagem, emoção à cena, nos fazendo ficar imersos na narrativa que se dá pelo desfecho do enredo conduzido pelos personagens, que possuem suas características psicológicas reveladas pela música.

Um jovem leva a namorada para um passeio de canoa no lago, o barco vira e ele deixa a garota se afogar. O compositor tem duas opções: ele pode antecipar os sentimentos do público por meio da música de acompanhamento, desenvolvendo a tensão, aumentando o mal do acontecimento, etc. Ou então, ele pode expressar por meio da música a serenidade do lago, a indiferença da natureza, o caráter cotidiano do evento, na medida em que é um simples passeio de barco. Se ele escolher esta última opção, permitirá que o assassinato pareça ainda mais terrível e antinatural, ele dá à música uma função mais independente. (BRECHT, 2000, p. 14).

Brecht²³ demonstra com esse exemplo como a música pode gerar diversos sentimentos no público, pode proporcionar diferentes pontos de vista sobre uma situação e, por fim, como pode evitar a redundância, expressando uma informação a mais, como o personagem se sente sobre o afogamento, se foi um acidente o qual ele demonstra pânico, ou nesse caso, demonstrar que o personagem tinha a intenção de matá-la.

Esse exemplo retrata a diferença entre a música empática e *anempática*, pois como observado no primeiro caso, se o compositor cria tensão irá concordar com a expectativa do

²³ Bertold Brecht: dramaturgo, poeta e encenador alemão do século XX. Nesse exemplo ele apresenta uma crítica sobre a adaptação de *Uma Tragédia Americana* para o cinema, obra de Dreiser, onde a cena do afogamento ganhou destaque, pois o uso da música caracteriza Clyde (personagem principal) como culpado ou inocente. (ABREU: 2010:16)

público. No entanto, se ele optar pela segunda opção, será uma música *anempática*, calma em meio a uma cena turbulenta, provando a intenção do personagem de matar a namorada e podendo chocar o espectador, tornando-o cúmplice desse crime.

Dessa forma, ambas as categorias podem ser consideradas *meta diegéticas*. Mesmo concordando com o público, a música empática pode também estar representando a sensação de pânico do personagem, pois mesmo tendo cometido essa ação ele pode estar tenso ou assustado.

Como no exemplo de Brechet, este poder de revelar as intenções dos personagens, como dito anteriormente, é muito utilizado nos filmes de suspense²⁴ e mistério²⁵. Nestes gêneros cinematográficos a música pode ser utilizada para dar o clima da cena, não revelando características pessoais dos personagens, mas sim sua intuição (sensação) de que algo estranho está prestes a acontecer, mesmo que por vezes o monstro demore a ser revelado, deixando ainda mais expectativa sobre o que virá, como no filme curta-metragem “*Lights Out*”. Logo no início da sequência aparece a personagem abrindo a porta e se dirigindo ao corredor, ela desliga a luz e quando olha para trás se depara com a imagem de uma mulher. Ela liga a luz e a imagem some, repete o movimento e quando a luz se apaga percebe que a mulher se aproxima. Para manter a luz ligada ela cola uma fita no interruptor e vai se deitar, mas ainda assustada ela fica olhando para o corredor de onde surge um ruído. Aterrorizada ela cobre o rosto como forma de se proteger, e é nesse momento em que a música entra criando tensão e intensificando o sentimento de pânico presente na cena.

FIGURA 30 - *Lights Out* (2013)



Fonte: Disponível em <<https://i.ytimg.com/vi/TFGv1RTTCHY/hqdefault.jpg>> Acesso em: 06 ago. 2018

²⁴ Suspense é quando o público sabe o que vai acontecer, já viu o monstro por exemplo, mas o personagem (que está em risco) ainda não.

²⁵ Mistério: quando nem o público nem os personagens sabem o que irá ocorrer na cena. (FERNANDES:2014)

A música é parte da articulação dramático-narrativa do filme. Em outras palavras, ela é um dos elementos usados para se contar a história. A música se liga a personagens, situações, conflitos, locais, épocas, ajudando a identificá-los e contribuindo para a definição de seu caráter. Dada a propriedade polifônica da música – entendendo aqui polifonia não apenas em seu sentido sonoro, mas como a capacidade da música de se sobrepôr a outras informações – ela pode ser usada em associação com outras linguagens, oferecendo uma complementação à informação dada nesse outro nível (CARRASCO:2010:1)

Bem como complementar as informações dadas pela imagem, há momentos em que a música conduz à narrativa da imagem, substituindo o diálogo, como no filme “O corpo que cai” (1958), em que Hitchcock disse para o compositor Bernard Herrmann: “A música será melhor do que palavras aqui”, referindo-se à tensão, suspense que a música promove (BERCHMANS: 2016:28). A música exprime o sentimento do personagem, auxilia a compreensão do interior deste, dando pistas sobre o desfecho da história. Logo no início do filme o espiral m movimento hipnótico com a música que apresenta um arpejo em movimentos ascendente e descendente já demonstra a atmosfera misteriosa do filme. Após a abertura, John Scottie aparece no alto de um edifício, segurando-se para não cair e um policial tentando ajuda-lo. Porém, ele cai. Até aqui, temos um clima musical que remete ao medo, confirmando que tanto a unidade, lógica interna que segundo Michel Chion pode ser gerada através da repetição e modificação contínua de um tema, quanto os escapes temporais, ou seja, antecipações da música (ela começa antes na abertura, antes da cena da queda) dando indícios do futuro do filme podem ser feitos através da música *meta diegética*, pois, esse início sonoro representa a acrofobia, o sentimento de medo do protagonista por altura.

FIGURA 31 - Um Corpo que Cai (1958)



Fonte: Disponível em < https://static.cineclick.com.br/sites/adm/uploads/banco_imagens/76/940x0_1527688505.jpg > Acesso em: 06 ago. 2018.

A música de cinema está sempre, de um modo ou de outro, ligada ao fator épico. O fato de existir ou não música em uma determinada passagem do filme é uma escolha, que tem por objetivo o fluxo narrativo. Há momentos nos quais a ênfase deve recair sobre um determinado diálogo. Nesses casos a música pode ser usada com uma função secundária como, por exemplo, criar uma atmosfera característica. Em outros momentos ela mesma é o centro das atenções e carrega em si um conteúdo narrativo mais significativo que todos os outros elementos. Tudo se resume ao sentido narrativo, e em função dele deve ser feita a opção. (CARRASCO, 1993:79).

Como Carrasco comenta, a música deve estar a serviço da história, assim ela pode ser o elemento principal, como em algumas cenas do filme “O corpo que cai”.

Em outros casos, ela pode estar como segundo plano, onde o discurso é o foco, como na cena do filme “Clube da Luta” (1999) onde o ator principal está discutindo com seu amigo, que na verdade é ele mesmo. Aqui a música *meta diegética*, é não *diegética*, ou seja, os personagens não podem ouvi-la, mas o essencial é que ela representa esse conflito interno. A emoção presente na cena é ampliada pela música. Como Gorbman apresenta em seu livro, isto pode simbolizar o irracional, como é o caso desse filme, em que a realidade diária conflita com o sonho, controle e descontrole.

FIGURA 32 - Clube da Luta (1999)



Fonte: Disponível em < <http://www.planocritico.com/wp-content/uploads/2014/09/fight-club-600x400.jpg> > Acesso em: 09 ago. 2018

Abandonando a realidade, o personagem ganha uma nova personalidade, novos pensamentos e assim uma variação temática. Isso pode ser observado na transformação do homem em herói, geralmente implicando em uma música épica, ou no caso dos anti-heróis,

quando sua motivação para burlar as regras sociais é exposta ao público e assim podemos entender sua motivação e compreender por que age assim. É muito comum nos depararmos com séries de diferentes gêneros, do suspense à comédia, que contam a história de anti-heróis, como por exemplo: “*Dexter*” (2006), “*Breaking Bad*” (2008), “*The Walking Dead*” (2010), “*Hannibal*” (2013), “*How to Get Away With a Murderer*” (2014), “*Santa Clarita Diet*” (2017): “aqueles que perseguem um código de conduta específico, que não o expresso na moral social prevalecente” (MARINARO & THOMAS, 2012:74) os quais nos envolvemos e muitas vezes até torcemos para que vençam as batalhas e obstáculos, pois “um vilão é apenas uma vítima cuja história não foi contada”. (COLFER, 2012).

O espectador percebe e realiza o sentido de um filme e sua narrativa de forma semelhante a como ele/ela faria da vida real. Os personagens são assumidos como tendo sentimentos e personalidades como pessoas reais, e as funções mundanas ficcionais como o mundo real (...) O espectador está bem ciente de que a narrativa é ficção, e que o mundo fictício é separado da realidade. Nós comumente falamos sobre como situações improváveis "só acontecem em filmes", mas esta consciência não nos impede de responder emocionalmente. (THOMSEN, 2013: 4)

Como Thomsen diz, o filme dá características humanas aos personagens, desse modo o espectador se identifica com ele e consegue imaginar e entender as razões que o levam a agir de determinada forma, e isso ocorre através da nossa resposta emocional que é influenciada pela música, como Claudia Gorbman (1987) afirma: “A função principal da música no cinema é envolver emocionalmente o espectador”. Como no filme “Clube da Luta” (1999), onde o personagem possui dupla personalidade, de dia ele é um empregado de uma companhia de seguros e de noite um fabricante de explosivos que gerencia um clube de luta. A música representa esses dois personagens que somente no final são revelados como sendo a mesma pessoa. Assim, a música tem um caráter específico para cada personagem que conforme a trama se desenrola, dá pistas, auxiliando na grande revelação do filme, que ambos são a mesma pessoa.

Dentre essas muitas funções da música no cinema, segundo Álvaro Barbosa, grande parte da produção cinematográfica apresenta o discurso *meta diegético* como onírico, ou seja, um sonho, onde o personagem tem uma experiência abandonando o presente e entrando em um plano de subjetividade, percepção emocional onde muitas vezes ele não tem controle e revela seus reais sentimentos. Para esclarecer esse discurso, ele apresenta um quadro onde

temos a realidade (personagem adormece), o sonho (música não *diegética* e ausência de efeitos sonoros *diegéticos*) e o retorno à realidade (acordar abrupto).

Outra forma comum para o uso *meta diegético* é através de *flash back*, quando um fato no passado (*diegético*) é lembrado, provocando alteração no presente, seja através de uma revelação que faz com que tenhamos outra percepção do personagem, pela tomada de decisões em que ele lembra de algo que ajuda a decidir que caminho seguir, ou pela mudança de comportamento, quando ele assume outra personalidade. Geralmente, é através do sonho ou devaneios que o personagem é apresentado, como no filme “*Harry Potter e a Ordem da Fênix*” (2007), onde *Harry* é possuído por *Lord Voldemort* e assim como apresentado anteriormente, os três momentos são encontrados: primeiro quando ele está lutando e perde as forças, representando o estado de realidade, depois, quando ele é possuído vê imagens fabricadas pelo seu inimigo, tendo delírios e também *flash backs* ilustrados pela música que demonstra essa angústia (sonho), e por fim, quando ele volta ao presente da cena, onde a trilha sonora representa o sentimento de libertação e vitória.

FIGURA 33 - *Harry Potter e a Ordem da Fênix* (2007)



Fonte: Disponível em < <https://claquetes.files.wordpress.com/2011/07/1-harry-possuc3addo.jpg>> Acesso em: 09 ago. 2018

Desse modo, a música *meta diegética* é formada por sonoridades subjetivas que representam o imaginário do personagem. Seu inconsciente é revelado demonstrando o amor, ódio, alegria, esperança dentre outros sentimentos, através não só das palavras, mas também das sonoridades. O texto “*A Statement on Sound*” ainda em 1927 apresentava que a música deveria dar informações extras à imagem. Sendo assim, essa ligação emocional feita pela música é a informação mais preciosa que podemos dar ao filme. É o que faz nos

apaixonarmos pelos universos ficcionais e seus personagens, transformando-os em inspirações.

Qualquer som pode revelar um potencial expressivo e até mesmo dar pistas sobre a história, não representando somente no inconsciente do personagem, mas também fazendo parte da narrativa.

Um dos primeiros exemplos de utilização do discurso meta diegético em cinema ocorre na longa metragem "BlackMail" - 1929 de Alfred Hitchcock [Figura 34], na cena em que a personagem Alice (Anny Ondra) após ter assassinado um atacante com uma faca se encontra à mesa na loja dos seus pais e ouve a conversa de uma personagem feminina também presente. Aos poucos a forma como Alice percebe esta conversa vai-se alterando unicamente para a repetição consecutiva das palavras "Knife, Knife, Knife,..." como reflexo subjetivo do seu estado de espírito perturbado. Neste caso a conversa adulterada da personagem corresponde a um som meta diegético. No entanto este discurso pode expressar-se sob a forma de qualquer tipo de som, surgindo normalmente como um exagero de sonoridades do universo diegético. (BARBOSA: 2000:3).

FIGURA 34 - *BlackMail* (1929)



Fonte: Disponível em < <https://i.pinimg.com/originals/ce/81/47/ce8147b6057707abafd45683a2b351e4.jpg> > Acesso em: 04 ago. 2018

Nesse exemplo Barbosa comenta sobre o potencial expressivo de qualquer som, pois dependendo do modo como é colocado em cena ele pode ser *meta diegético*, desde a tosse de Alice que representa a categoria som interno de Chion, onde os sons fisiológicos podem ser utilizados para dar pistas sobre o estado de desequilíbrio da personagem por ter cometido um crime, até um som contínuo com aumento de intensidade como em "*Batman e o Cavaleiro*

das Trevas” (2008) quando o Coringa conta sobre a origem de sua cicatriz representando a tensão de que algo está prestes a acontecer.

Esse potencial expressivo de qualquer som mencionado pelo autor pode ser encontrado inclusive no silêncio, que pode ser a ausência total de som, ou se apresentar através dos ruídos tênues (o qual será detalhado no próximo item). Quando há a ausência total de som esse efeito expressivo pode ocorrer através da alternância entre som e silêncio total (definição de silêncio para Chion), podendo gerar interação com o público. Um exemplo é o que Rouben Mamoulian fez no filme “Aplausos” (1929), onde ele utilizou literalmente a distância para colocar o público dentro do filme:

A proximidade dos microfones dos personagens afetaria o sentido de proximidade entre platéia e os personagens. Consequentemente, ele usou a proximidade e a distância com bom efeito. Proximidade significa que o personagem e os espectadores estão envolvidos e invadidos pelo som. Distância significa o oposto: silêncio total. (DANCYGER, 2003, p.50).

FIGURA 35 - Aplausos (1929)



Fonte: Disponível em < <http://50anosdefilmes.com.br/wp-content/uploads/2005/09/zzaplauso-720.jpg>> Acesso em: 20 ago. 2018

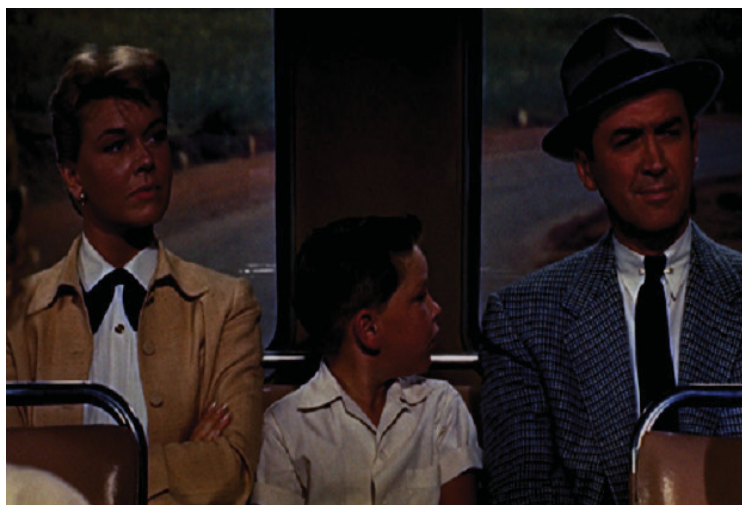
Com essa alternância, o filme tem um som visual, onde cenas com plano aberto²⁶ tinham silêncio e *close-up*²⁷ tinham som. Essa forma onde o som e imagem são influenciados mutuamente apresentava a visão dos personagens sobre a cena, colocando o público como parte do elenco. Hitchcock, utilizando a mesma intenção de colocar o público como personagem e assim compreender como ele se sente em “O Homem Que Sabia Demais”

²⁶ Plano Aberto: quando a câmera está distante do objeto, plano de ambientação.

²⁷ *Clouse up*: quando a câmera está próxima do objeto, utilizado para demonstrar a intimidade expressão da cena.

(1956), utilizou o som em níveis muito baixos, gerando a sensação de silêncio não *diegético* (silêncio total) manipulando a percepção do espectador. O fato da intensidade sonora estar reduzida faz com que sentíssemos que ela é um segredo, tornando-se intrigante e demonstrando o enigma que circula o filme. Desse modo, o recurso além de poder caracterizar uma cena pode também criar o ambiente que circunda o filme, nos revelando pistas sobre seu gênero cinematográfico.

FIGURA 36 - O Homem que Sabia Demais (1956)



Fonte: Disponível em < <http://50anosdefilmes.com.br/wp-content/uploads/2016/07/zzman2-720.png> > Acesso em: 28 ago. 2018.

A atenção se dá por essa diminuição da competição de elementos sonoros apresentados ao espectador, o que possibilita aumentar o efeito dramático, pois não é a ausência completa de som que gera o drama, mas sim a sensação de sua ausência: "Podemos afirmar que o silêncio é um efeito auditivo determinado fundamentalmente por uma diminuição grande e rápida no nível de intensidade sonora." (RODRÍGUEZ, 2006, p. 183).

Angel Rodrigues apresenta outra maneira de utilizar o silêncio de forma *meta diegética*. Além da alternância entre intensidade e utilização de níveis sonoros pouco audíveis, há como alterar o timbre. Um exemplo pode ser encontrado no filme "Confissões de Uma Mente Perigosa" (2003) do ator e diretor George Clooney, na cena em que o personagem Chuck Barris está no meio de ações, mas o som apresenta intensidades diferentes, hora sendo abafado, o que traduz a instabilidade e confusão mental do personagem.

FIGURA 37 - Confissões de uma Mente Perigosa (2003)



Fonte: Disponível em <https://4.bp.blogspot.com/-qtR9K0nKhNo/V8xuO_MXhxl/AAAAAAAAAZYQ/ESBMpYcjvfMH4nORqD9ozE8b31nVQ9j9wCLcB/s1600/2.jpg> Acesso em: 01 set. 2018.

De outro lado, temos a definição de Claudia Gorbman (1987:18) que apresenta o silêncio *diegético* como sendo “convencionalmente os efeitos sonoros²⁸, que podem funcionar para tornar o espaço *diegético* mais palpável”. Assim, a autora revela que o silêncio pode ser encontrado nas sonoridades que representam o espaço, desde os galhos de uma árvore balançando até um carro em alta velocidade – esses sons tornam a cena mais real.

Portanto a “manipulação do ruído ambiente confere mais espessura e corporeidade à imagem, aumentando o poder de ilusão” (XAVIER, 2001:27). Ou seja, os efeitos sonoros auxiliam na sensação de realidade contribuindo para imersão do espectador. Essa sensação, bem como Chion apresenta como sendo os sons ambientes pode gerar a música, por exemplo, no caso dos pássaros nos filmes de contos de fadas da Disney, ou, construir ambientes como no filme “*Player One*” (2018), onde a manipulação sonora juntamente aos sons de armas e naves representa o ambiente futurista retratado no filme. Por ser um filme que apresenta a realidade virtual como ponto central, a todo momento somos colocados em ambientes diferentes, desde a uma pista de corrida até um campo de batalha, e é o som ambiente que faz uma ponte entre esses cenários, para que possamos ser transportados mas compreender que estamos na mesma narrativa.

Desse modo, o silêncio estimula a imaginação do público que se envolve com a trama, seja através do silêncio produzido pelo contraste entre som e silêncio total, intensidade baixa, (Chion) ou efeitos sonoros (Gorbman).

²⁸ *Background, hard effects e folley.*

FIGURA 38 - *Player One* (2018)

Fonte: Disponível em <<http://cabritonerd.com.br/wp-content/uploads/2018/03/ready-player-one-wade-watts-fi-700x386.jpg>> Acesso em: 01 set. 2018.

Essa categoria produz imersão por chamar a atenção do público. Quando há o contraste, levamos um susto, pois geralmente o som traz uma surpresa como um meteoro caindo que se torna o evento principal do filme. Através da pouca intensidade, prestamos mais atenção na ação, pois representa um tempo suspenso. Geralmente é utilizado em filmes de suspense na cena em que o personagem irá se deparar com o monstro, como no filme “It: Uma Obra-Prima do Medo” (1990) e sua releitura “It: A Coisa” (2017). Por fim, o silêncio *diegético*, que são aqueles onde prestamos atenção aos detalhes da cena, como uma roda d’água ao fundo podendo remeter a lembrança da infância. Um exemplo desses silêncios pode ser encontrado no filme “O Pianista”, na cena em que o personagem imagina estar tocando ele ouve a música em sua mente, enquanto no mundo *diegético* o silêncio *diegético* é apresentado, ou seja, apenas ruídos tênues, como o som do vento e neve caindo são ouvidos.

FIGURA 39 - O Pianista (2003)



Fonte: Disponível em < <http://www.planocritico.com/wp-content/uploads/2017/01/o-pianista-plano-critico.jpg>> Acesso em: 01 set. 2018

Quando falamos em efeitos sonoros cinematográficos, que segundo a autora Cláudia Gorbman é o silêncio *diegético*, nos deparamos com a gravação e manipulação de sons. Isso, que já vem sendo feito há anos na música, no cinema abre uma possibilidade para que compositores obtenham novos materiais a partir da cena. Assim, teremos um banco de sons que após serem trabalhados podem se tornar um catálogo sonoro servindo de base para a música eletroacústica *meta diegética*.

3.1 Música *meta diegética* formada pelo silêncio *diegético*: A Música Eletroacústica como um ponto de partida para composição musical:

No cinema, a trilha sonora é comumente interpretada somente como a música do filme. Por exemplo, na premiação do Oscar, o prêmio é dado ao compositor. No entanto, como Ney Carrasco revela, a trilha sonora é formada pelo diálogo, efeitos sonoros e a música:

O conceito de trilha sonora é amplo e, quase sempre, usado equivocadamente em nosso cotidiano. Normalmente as pessoas usam o termo trilha sonora para se referir à música de um filme, ou de uma novela, por exemplo. Tecnicamente falando, trilha sonora é todo o conjunto de sons de uma peça audiovisual, seja ela um filme, um programa de televisão ou um jogo eletrônico. Ou seja, a trilha sonora não se limita à música, mas compreende também todo os outros sons presentes nessa peça audiovisual. Em termos de organização interna, uma trilha sonora se divide em três conjuntos sonoros: os diálogos, ou seja, a fala; os efeitos sonoros, que no passado eram chamados de ruídos no jargão técnico e compreendem os sons de ambiente, de objetos, de pessoas etc; e, por fim, a música (CARRASCO: 2010:2)

Esses elementos sonoros são organizados separadamente, tendo pesquisas e estudos direcionados a cada um deles. Como afirmado por Chion, o cinema é *vococêntrico*, sendo a voz importante para compreensão do enredo. No entanto, como observado anteriormente, o som também comunica, podendo revelar o estado emocional e dar pistas sobre o desfecho da história. Assim, uma forma criativa de apresentar a música *meta diegética* é ela se relacionar com efeitos sonoros presentes no filme. Um exemplo pode ser observado no filme “Brilho Eterno de uma Mente sem Lembranças” (2004) quando em um momento de volta ao passado, Joel, personagem principal, se lembra de um dia chuvoso e a canção que costumava cantar. A

cena une os elementos sonoros da canção, o som da chuva e a música ao piano gerando uma *assincronia* entre esses elementos.

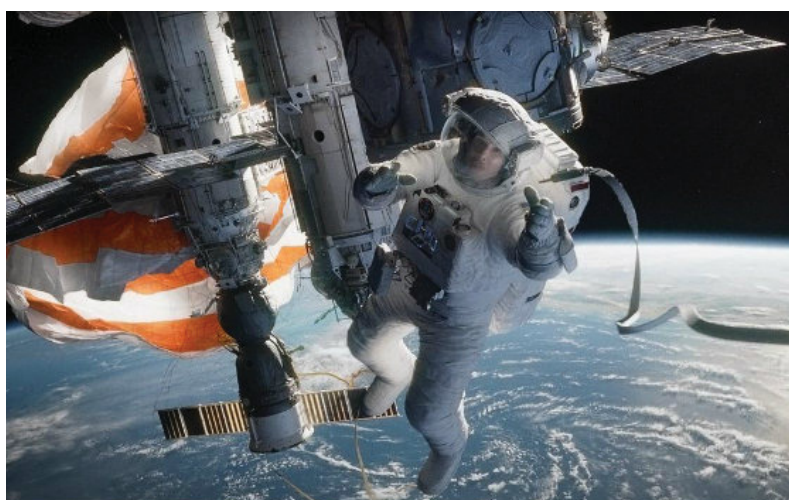
FIGURA 40 - Brilho Eterno de uma Mente Sem Lembranças (2004)



Fonte: Disponível em <https://osegredo.com.br/wp-content/uploads/2016/06/BRILHO-ETERNO-FOTO-DE-CAPA-830x450.jpg> l> Acesso em: 03 set. 2018

Ainda utilizando esse recurso é possível fazer uma transição suave entre esses dois elementos: utilizar os efeitos sonoros como uma ponte para a trilha sonora, como no filme “Gravidade” (2013) que recebeu o Oscar de melhor trilha sonora, de autoria do compositor Steven Price.

FIGURA 41 – Gravidade (2013)



Fonte: Disponível em < http://www.fondsecran.eu/a/get_photo/211361/1920/1200 > Acesso em: 15 set. 2018

O filme conta a história de dois astronautas Matt Kowalski e Ryan Stone que tem a missão de consertar o telescópio Hubble. Eles são surpreendidos por uma chuva de destroços

decorrente da destruição de um satélite por um míssil russo. Assim eles precisam sobreviver a essas condições nada próprias para a vida humana. Como a trama se passa no espaço, portanto sem possibilidade de transmissão de som, o conceito de silêncio *diegético* é aplicado não como ausência total do som, mas sim com enfoque nos efeitos sonoros. Segundo o próprio diretor do filme Afonso Cuarón, em entrevista: “Nós sabíamos que precisávamos expressar o silêncio. Não queríamos que a pontuação fosse descritiva, mas sim psicológica e emocional. Nós compusemos uma pontuação que é expressiva de um ambiente. A música está se movendo ao seu redor o tempo todo”.

Quando o diretor afirma que não queriam que o filme possuísse uma pontuação descritiva quer dizer que não pretendiam utilizar o melodrama hollywoodiano que usa a música para marcar a ação dos personagens, que foi muito utilizada em filmes do mesmo gênero como “*Interstellar*” (2014), como na cena da onda gigante que apresenta uma trilha sonora orquestral com um tema que é repetido algumas vezes até que entre um coro em tempo marcado produzindo tensão, assim remetendo a usos mais convencionais da música. Desse modo, os efeitos sonoros não se misturam com a trilha, ambos estão em linhas separadas diferente do que ocorre em “*Gravidade*” onde temos um híbrido sonoro. Conforme a entrevista de Afonso Cuarón onde ele diz que desejaram criar uma atmosfera que representasse o espaço, a maneira que foi utilizada para representar esse silêncio foi utilizar os próprios sons dos efeitos sonoros para a base deste, representando o que o personagem está ouvindo.

Alfonso e eu tentamos alcançar foi uma montanha-russa emocional de um filme. A ideia é que você experimente a jornada desse personagem. E quanto mais trabalhamos nisso, mais música parecia ser necessária para ajudar a manter essa jornada emocional. A chave do meu ponto de vista não era fazer as coisas cinematográficas óbvias com a pontuação, mas tratá-la como uma oportunidade de fazer algo diferente. (MUSIC MAGAZINE: Scheweiger upon Steven Price: 2013, tradução nossa).

Essa preocupação com o emocional dos personagens revela que a trilha sonora foi pensada como *meta diegética*. A música passa por transformações sutis, ela vai se modificando conforme a jornada do personagem.

Normalmente, em um filme de ação, você costuma competir com explosões, e Deus sabe o que mais, enquanto com esta música [do filme] as coisas são diferentes,

disse Price. Com tudo o que fizemos, tentaríamos olhar além da maneira normal de fazer as coisas. Para algumas sequências de ação onde há explosões, eu sabia que... essas explosões tinham que ser inerentes. A pontuação foi gravada em pequenos grupos ou instrumentos únicos em oposição a uma orquestra coletiva para que cada som processado eletronicamente e misturado individualmente criasse um efeito em camadas e envolventes (FANDOM: 2013, tradução nossa)

Nessa citação, o compositor revela um dos procedimentos feitos e, assim, percebemos um método visto anteriormente com o silêncio que é essa dualidade de intensidades (instrumentos solos ou pequenos grupos versus a orquestra).

Quando ouvimos a trilha musical percebemos a presença de sons eletrônicos, bem como texturas sonoras de instrumentos acústicos, mas ambos processados e combinados organicamente. Fugindo do padrão de filmes de ação com diversas explosões, como em “Gravidade”, a transição de sonoridades se dá de modo contínuo com um grande crescendo, através de mudanças internas do som.

Essa textura que acompanha todo o filme é feita pelo processamento de um som previamente gravado alternando com eletroacústica (manipulação desses sons). Segundo o próprio compositor o som buscava refletir o sentimento dos personagens, seu diálogo interno reafirmando que a música *meta diegética* pode ser considerada a cinematográfica, e no caso desse filme, alterna entre a beleza e o terror buscando a imersão do público, fazendo com que tenhamos a mesma sensação que Matt e Ryan.

A relação entre os efeitos sonoros que dá origem à música é perceptível aos ouvidos, mas ao pesquisar percebemos que ocorreu de maneira natural, pois Steven Price foi contratado para fazer o design de som do filme e apenas após algumas semanas, demonstrando seu trabalho, foi nomeado compositor. Sua experiência em edição de som já era vasta, como observado nos filmes “*Batman Begins*” (2005), “*A última Legião*” (2007) e a trilogia do “*Senhor dos Anéis*”(2002). Manipular esses efeitos fez com que tivesse material para seu processo criativo.

Assim, essa maneira de utilizar os efeitos como fonte geradora de material para a música é um modo criativo para se construir músicas *meta diegética*, transformando os sons que os personagens estão ouvindo em música.

4 CONCLUSÃO

A partir do advento da sincronização em 1927 quando os irmãos Lumière inventaram o *vitaphone*, novas questões sobre o cinema foram abordadas. Agora, com a possibilidade de unir som e imagem na mesma película, o diretor tem controle total sobre o que será exibido ao público. Desse modo, a preocupação com o comportamento do som fez com diversos pesquisadores, compositores e diretores de cinema escrevessem manifestos sobre a função da música dentro do cinema. Um dos primeiros e mais importantes textos foi de Eisenstein, Pudovkin e Alexandrov “*A Statement on Sound*” que defendia a ideia de que o som deveria ter sua independência em relação à imagem. Para eles, deveria representar uma informação extra, não apenas imitar os movimentos da cena. Uma técnica para se obter isso seria o *assincronismo*, ou seja, os elementos sonoros e visuais deveriam apresentar um contraponto audiovisual. Esse contraponto para Eisenstein poderia ser feito de diversas maneiras, uma das mais utilizadas seria através da latência, por exemplo, ouvir algo antes ver a imagem ou vice versa, como no filme Outubro (1927). Já para Pudovkin o contraponto audiovisual ocorreria quando a música representasse o sentimento geral da sequência e não se alterasse a cada mudança de ação da trama.

Partindo desse conceito de que a música é tão importante quanto a imagem, diversas pesquisas foram feitas desenvolvendo formas para que ela tivesse autonomia. E dentre estas surgiram as teorias de Som-Imagem que constroem a música dentro desse universo. Dentre diversos autores, selecionamos para construir a base dessa dissertação as teorias de Michel Chion, Johnny Wingstedt e Claudia Gorbman por possuírem um caráter empírico. Assim, essas teorias de Som-Imagem nos revelam que a função da música dentro do filme é envolver o público emocionalmente e fazer com que ele fique imerso na narrativa. Seguindo esse princípio as classes narrativas: emotiva, informativa, temporal e retórica de Johnny Wingstedt, valor acrescentado, som, silêncio, ruídos *anempáticos*, *leitmotiv*, simbolização, fluxo sonoro, escapes temporais, música *atonal* e subjetivada de Michel Chion e música *diegética*, não *diegética*, organização do discurso musical, relação música-cena, emoção e silêncio de Claudia Gorbman relacionam-se entre si e podem formar a música do cinema, que foi chamada por nós de música *meta diegética*.

Portanto, a música *meta diegética*, que surgiu da teoria da professora Claudia Gorbman é definida como a música que representa os sentimentos dos personagens. Segundo a autora, a função dela é ilustrar musicalmente as emoções dos personagens nos fazendo ter empatia por eles e dessa forma podemos compreender suas ações que, devido aos códigos

culturais ao qual estamos inseridos, podemos aprovar ou desaprovar (como no caso dos anti-heróis e até mesmo alguns vilões). Sendo assim, nos aproximamos dessa ilusão e nos identificamos com ela.

Desbravando o conceito *meta diegético*, observamos que ele pode ser construído pelos efeitos sonoros: *folley*, *hard effects* e *background* que Claudia Gorbman chamou de silêncio *diegético*. Desse modo, pode representar o inconsciente do personagem e fornecer materiais sonoros que, após a manipulação, são capazes de gerar a música eletroacústica. Portanto essa estratégia de utilizar os próprios sons da cena para criação musical auxilia os compositores nesse primeiro momento a terem um ponto de partida para elaboração de suas peças audiovisuais.

Por fim, com essa dissertação apresentamos um estudo das teorias de Som-Imagem que originaram diversas técnicas composicionais utilizadas no cinema. A partir delas podemos obter pontos de partida para a criação de música *meta diegética*. Como o nosso objetivo é a criação de música eletroacústica, uma forma ainda pouco explorada por compositores de audiovisual é utilizar os próprios elementos sonoros presentes na cena como material, uma espécie de catálogo sonoro que após ser manipulado gera trilhas musicais para as cenas.

REFERÊNCIAS

ASSIS, R. B. B. R.; COUTO, P. R. D.; SILVA, I. H. S. **A Pedra Filosofal e a Ordem da Fênix: mudanças de foco narrativo e conflito nos filmes clássicos de Harry Potter.** In: IX Encontro Regional de Comunicação, 2011, Juiz de Fora – MG. IX Encontro Regional de Comunicação – Anais, 2011.

BARBOSA, Álvaro. **O Som em Ficção Cinematográfica: Análise de pressupostos na criação de componentes sonoras para obras Cinematográficas/Videográficas de Ficção.** Escola das Artes – Som e Imagem, 2000/01, Universidade Católica Portuguesa.

BARBARO, Umberto. **Argumento e Roteiro**, São Paulo: Global Editora e Distribuidora Ltda, 1983.

BRECHT, Bertolt (1898-1956). **Texts and Fragments on the Cinema (1919-1955).** In: Brecht on Film and Radio; transl. and edited by Marc Silberman. Rayleigh, Essex: Methuen, 2000.

CARRASCO. NEY. **Trilhas: o som e a música no cinema.** 2010 <<http://www.comciencia.br/comciencia/handler.php?section=8&edicao=54&id=689>> Acesso em:06/03/2018

CARRASCO, Claudiney. **Trilha musical: música e articulação fílmica.** Mestrado [131p.] Universidade de São Paulo, 1993.

CALIXTO. Alfredo. **Vibração, Som e Luz – Conceitos Fundamentais.** UFPR. 2002.

COLFER. Crhis. **Terra de Histórias: o Feitiço do Desejo.** 2012

COSTA, Flávia Cesarino. **O primeiro cinema.** Belo Horizonte. Editora Scritta, 1995.

COOK, David. **A History of Narrative Film**, Nova York: Norton, 1981.

CHION, Michel. **La audiovisión - Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido.** Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A, 1994.

_____. **El sonido: música, cine, literatura...** Barcelona: Paidós, 1999. Tradução de: Le son (Paris: Nathan, 1998)

_____. **La musique au cinéma.** Paris: Librairie Arthème Fayard, 1995.

EISENSTEIN, Serguei; PUDOVKIN, Vsevolod; ALEXANDROV, Grigori. **Declaração sobre o futuro do cinema sonoro. A forma do filme.** Rio de Janeiro: Zahar, 1997. 236

_____. **A forma do filme.** Trad. de Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda, 1990.

_____. **O sentido do filme.** Trad. de Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda, 1990.

FANDOM MOVIES COMMUNITY. **Gravity Soundtrack**. Disponível em: <http://gravitymovie.wikia.com/wiki/Gravity_Soundtrack> Acesso em 10/03/2018.

FRITSCH, Eloy. **Música Eletrônica**. Porto Alegre. UFRGS Editora, 2013.

GIORGETTI, Mauro. **Da natureza e possíveis funções da Música no Cinema** (2008), <<http://www.mnemocine.com.br/index.php/cinema-categoria/29-somcinema/160-musica-existente>>. Acesso em 05/07/2017.

GORBMAN, Claudia. **Narrative film music**. Yale French Studies, N. 60 , Cinema/Sound p. 183-203, Yale University Press, 1980.

_____. Claudia. **Unheard Melodies: Narrative film music**. 1.ed. Indiana: Indiana University Press, 1987.

GUNNING, Tom. **The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde**. In *The Cinema of Attractions Reloaded* . Wanda Strauven, Amsterdã University Press, Amsterdã, 2006.

MASCARELLO, Fernando. **Cinema Hollywoodiano Contemporâneo**. In: MASCARELLO, Fernando. *História do Cinema Mundial*. Campinas: Papirus, 2006. p. 333-359.
_____. **História do Cinema Mundial**. São Paulo: Papirus, 2006.

MANZANO, Luiz Adelmo. **Som-Imagem no Cinema**. São Paulo: Editora Perspectiva S.A, 2010.

MITRY, Jean; **The Aesthetics and Psychology of Cinema**. Indiana: Indiana University Press, 1997.

MUSIC MAGAZINE. **Interview with Steven Price**. Disponível em: <<http://www.filmmusicmag.com/?p=11881>> Acesso em 11/03/2018.

PLANO CRÍTICO **Gravidade**. Disponível em: < <http://www.planocritico.com/critica-gravidade/>> 2013. Acesso: 08/03/2018.

STAM, Robert. **Introdução à Teoria do Cinema**. São Paulo: Papiros Editora, 2000.

SABANEEV, Leonid. **Music for the Films: A Handbook for Composers and Conductors**. Londres: Pitman & Sons, 1935.

SCHAFFER, Raymond Murray. **O ouvido pensante**. São Paulo: UNESP, 1991.

WINGSTEDT, Johnny. **Narrative Music: Towards an Understanding of Musical Narrative Functions in Multimedia**. Tese (Doutorado em Música) – Departamento de música, Luleå University of Technology, Luleå, 2005.

XAVIER, Ismail. **A Experiência do Cinema**. Embrasilme, Rio de Janeiro, 1983.

_____. **O Cinema Brasileiro Moderno**. Editora Paz Terra, São Paulo, 2001.

FILMES

A Chegada do Trem na Estação Ciotat. Direção e Produção: Louis Lumière, Auguste Lumière. Paris: 1885.

Aplausos. Diretor: Rouben Mamoulian. Paramount. EUA, 1929

Alma em Suplício. Direção: Michael Curtiz. Warner Bros. Entertainment. Canadá, 1945.

A Morte num Beijo. Direção: Robert Aldrich. United Artist. EUA, 1955.

BlackMail. Direção: Alfred Hitchcock. Associated British Picture Corporation. Londres, 1929.

Blade Runner. O Caçador de Andróides. Direção: Ridley Scott. Warner Bross Pictures. EUA, 1982.

Brilho Eterno de Uma Mente Sem Lembranças. Direção: Michel Gondry. Focus Features. EUA, 2004.

Bonequinha de Luxo. Direção: Blake Edwards. Paramount Pictures. EUA, 1961.

Carmen de Godard. Direção: Jean-Luc Godard e Maruschka Detmers. França, 1983.

Clube da Luta. Direção: David Fincher. 20th. Century Fox. EUA, 1999.

Confissões de Uma Mente Perigosa. Direção: George Clooney. Miramax Films. EUA e Alemanha, 2003.

Esquadrão Suicida. Direção: David Aver. Warner Bros. Entertainment. EUA, 2016.

Enter the Void. Direção: Gaspat Noé. Wild Bunch. Tóquio, 2009.

Fantasia. Direção: Samuel Armstrong, James Algar e Bill Roberts. Walt Disney. EUA, 1940.

Face a Face. Direção: Ingmar Bergman. Paramount Pictures. Suécia, 1976.

Gravidade. Direção: Alfonso Cuarón. Warner Bros. EUA, 2013.

Game of Thrones. Produtores: David Benioff e D.B Weiss. HBO:EUA, 2016.

Harry Potter e a Pedra Filosofal. Direção: Chris Columbus. Autora: J.K Rowling. Warner Bros. Entertainment. Londres, 2001.

Harry Potter e a Ordem da Fênix. Direção: David Yates. Warner Bros. Entertainment. Londres, 2007.

Jules et Jim. Direção: François Truffaut. Cinédis Gala Janus Films. França, 1961.

Kill Bill Volume I. Direção : Quentin Tarantino. Miramax. EUA, 2004.

King Kong. Direção: Merian Caldwell Cooper e Ernest B. Schoedsack. Radio Pictures. EUA, 1933.

Laranja Mecânica. Direção: Stanley Kubrick. Hawk Films. EUA e Inglaterra, 1972.

Lights Out. Direção: David F. Sandberg. Sandberg Company. Suécia, 2013.

Madame de Ophus: La Dolce Vita. Direção: Frederico Fellini. Koch Lorber Films. França, 1960.

O Pianista. Diretor: Roman Polanski. Focus Features. França, 2003.

O Cantor de Jazz. Direção: Alan Crosland. EUA, 1927.

O Senhor dos Anéis: O Retorno do Rei. Direção: Peter Jackson. New Line Cinema. Nova Zelândia e EUA, 2003.

O Homem que Sabia Demais. Direção: Alfred Hitchcock. Paramount Pictures. EUA, 1956.

O Denunciante. Direção: John Ford. RKO Pictures. EUA, 1935.

O Assassino do Duque. Direção: André Calmettes e Charles Lê Bagy. Curta metragem. França, 1908.

Passion. Direção: Brian De Palma. Playart Pictures. ARP Selection. França, 2012.

Player One. Direção: Steven Spielberg. Warner Bros. Entertainment. EUA, 2018.

Psicose. Direção: Alfred Hitchcock. Universal Studios. EUA, 1960.

Profissão Repórter. Direção: Michelangelo Antonini. Produção: Carlo Ponti, Itália, 1975.

Rebecca a Mulher Inesquecível. Direção: Alfred Hitchcock. Selznick Internation Pictures. EUA, 1940.

Silêncio dos Inocentes. Direção: Jonathan Demme. Orion Pictures Corporation. EUA, 1940.

The Deserter. Direção: Vsevolod Illarionovich Pudovkin. Mezhrabpomfilm. Gorky Film Studio. União Soviética, 1933.

Um Corpo que Cai. Direção: Alfred Hitchcock. Paramount Pictures. EUA, 1958.

Um Rei e Quatro Rainhas. Direção: Raoul Walsh. United Artists. EUA, 1956.

Wolverine. Direção: James Mangold. 20 thCentury Fox. EUA, 2013.

SITES

ALVES, Daniela. **O que é retórica?** 2010. Disponível em: <<http://danielapedrix.blogs.sapo.pt/26108.html>> Acesso em 06/03/2018.

SOBRE ROTEIRO E ROTEIRISTA. **Hitchcock e a Diferença entre Suspense, Surpresa e Mistério.** Disponível em: <<http://sobreroteiroseroteiristas.blogspot.com/2014/08/hitchcock-e-diferenca-entre-suspense.html>> Acesso em: 12 jan. 2018.

FLOGA-SE. **A Música em Hitchcock.** Disponível em <<http://www.botequimdeideias.com.br/flogase/a-musica-em-hitchcock/>> Acesso em: Acesso em 12 jan. 2018.

YOUTUBE. **Gravidade: Primeiro Acidente.** Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=8GQccUSonGY>> Acesso em: 14 nov. 2017.