

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO

**PRODUTO: VIAGEM AO MUNDO DOS SONS**

Rafael Santos Ribeiro  
(12/0133415)

Orientadora: Denise Moraes

Brasília, 2/2016

## SUMÁRIO

<b>Agradecimentos</b> .....	3
<b>Resumo</b> .....	4
<b>Abstract</b> .....	5
<b>Introdução</b> .....	6
<b>Problema da pesquisa</b> .....	8
Trilha sonora ou trilha musical?.....	9
<b>Justificativa</b> .....	14
Georges Méliès.....	15
O surgimento da trilha sonora no cinema.....	19
O cinema mudo era sonoro?.....	23
A cadeia produtiva descentralizada do cinema mudo.....	25
<b>Objetivos</b> .....	27
A inserção do compositor musical na cadeia produtiva cinematog.....	28
Sound design.....	30
<b>Referencial teórico</b> .....	35
A trilha sonora na animação.....	36
O compositor na cadeia produtiva da animação dos anos 30 a 50.....	40
Conclusões sobre o referencial teórico.....	43
<b>Metodologia</b> .....	45
Storyboard.....	46
Desenho de som.....	47
O ofício de <i>foley</i> .....	48
Efeitos sonoros (SFX).....	52
Compondo musicalmente para o filme.....	54
Mixagem.....	59
<b>Conclusões</b> .....	61
<b>Referências</b> .....	63
<b>Anexos</b> .....	65
<b>Apêndice</b> .....	67



## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço, primeiramente, à minha orientadora Profa. Denise Moraes por ser muito atenciosa e possibilitar que esse trabalho acontecesse;

aos meus pais Luzanira e Abmael que me motivaram a seguir em frente com os estudos acadêmicos;

à minha irmã Bruna que foi canal de troca de ideias para esse trabalho;

à minha irmã Luísa que esteve sempre próxima e de forma especial me deu muita energia e inspiração;

aos amigos Felipe, Matheus, Paulo Victor, Pedro, Ramon, Renan e Thiago por todo o apoio e por estarem presentes em todos os momentos;;

igualmente aos amigos Iuri, Henrique, Hugo, Matheus, Paulo, Rafael e Victor e ao grupo de formandos em comunicação do semestre pela união e suporte.

## RESUMO

A trilha sonora se tornou um elemento de suma importância para o audiovisual, através dela se fomenta uma experiência única para o universo diegético ou não. Entretanto, é necessário reconhecê-la além da música; sendo somente assim possível contemplar sua significância narrativa.

Dessa forma, esse projeto visa criar uma trilha sonora original como produto: “Viagem ao mundo dos sons” é a trilha sonora proposta para o antológico curta “Viagem à lua” (MÉLIÈS, 1902).E, através do trabalho escrito e teórico, explorar o som na história do cinema assim como as reflexões relacionadas ao seu surgimento.

A trilha sonora pode ser ouvida em: <https://vimeo.com/193579011>

**Aluno:**

RIBEIRO, Rafael S.

**Orientador:**

, Prof. Denise Moraes

Universidade de Brasília, Faculdade de Comunicação

**Palavras-chave:** trilha sonora; cinema-mudo; comunicação organizacional; audiovisual; sound design; produção de som; história do cinema.

**Área do conhecimento:** Comunicação Social (Organizacional)

**Denise Moraes:** \_\_\_\_\_

**David Pennington:** \_\_\_\_\_

**Mauro Giuntini:** \_\_\_\_\_

**Marcela Tamm:** \_\_\_\_\_



## ABSTRACT

The soundtrack has become an essential element for any media product, through it you may create a unique experience for a movie a diegetic or not universe. Anyway, for making it possible, you may understand it beyond the music, taking in consideration text, noises and silence as part of it's conception; only this way you may understand the richness and meaningfulness needed to constroy this organizational productive process as it represents.

This way, this project intends to create an original soundtrack as a product: "Voyage to the world of sounds" is the proposed soundtrack for the iconic short-lenght film "Voyage dans la lune" (MÉLIÈS, 1902).

**Keywords:** soundtrack; silent film; organizational communication; theories of communication; sound production; sound design; film history.

## INTRODUÇÃO

Nunca me prendi em uma visão homogênea sobre a produção de qualquer peça audiovisual. Sempre me questionei como os filmes, curtas, programas de rádio e televisão, seriados televisivos e outros tipos de produtos eram feitos. Entendo que, no fundo, são necessários vários artistas e profissionais para conceber meros segundos de tela, e o que observamos é a soma de vários *backgrounds* de diferentes formações a favor de uma única visão narrativa e estética.

Entretanto, o que mais me fascina é a organização: como várias pessoas com diferentes influências e entendimentos de seu próprio trabalho se unem para criar uma linguagem singular e fundamentar uma única história coesa? Minha forma de compreender isso foi estudando durante anos diferentes veículos, meios, linguagens e formas de comunicação a fim de consolidar minha visão sobre ela.

Vejo que ao se compreender como, para determinada situação, é mais proveitoso o uso de um instrumento específico de comunicação baseado em seus resultados e na cadeia produtiva requerida de pessoas que compreendem o seu meio, finalmente conseguimos digerir o processo de produção de um filme, uma assessoria de comunicação, o espaço de uma rádio, etc. Afinal, compreender a comunicação não é focar-se em um só produto, e sim no potencial do uso de meios e veículos diferentes.

Por isso devemos refletir sobre nosso próprio entendimento dos produtos de comunicação. Em uma visão mais afastada e limitada, observamos no cinema a influência exclusiva audiovisual, mas quando tentamos entendê-lo, vemos a importância que a comunicação organizacional como um todo exerceu nele: os profissionais escolhidos, suas funções e sua liberdade de trabalho.

Talvez se torne ainda mais nítido notar visto que o cinema é uma das formas mais icônicas de produção e uma das estruturas organizacionais mais conhecidas popularmente: temos o roteirista, o diretor, o ator, o figurinista, etc. Porém, pouco refletimos sobre a origem dessas profissões e como elas se associam para criação de um único produto. É possível selecionar cada uma delas isoladamente e destrinchar sobre sua origem, seu presente e até mesmo especular seu futuro,



ampliando o leque, inclusive, para os produtos audiovisuais que acarretarão nessas mudanças específicas.

Podemos inclusive tentar visualizar novas profissões que poderiam ainda surgir no cinema em um exercício de análise contemporânea e tendências. Isso é possível pois, mesmo que inconscientemente, sabemos a plasticidade do cinema ao adaptar seu modelo de produção durante anos constantemente na tentativa de abranger inovações e demandas tecnológica.

Quanto à estética e a narrativa, os recursos e a obra em si são também escolhas organizacionais. Se a intenção do filme é adotar a estética *noir*, por exemplo, cabe à produção selecionar roteiristas, editores e atores que dominem esse tipo de narrativa. Todavia, o tipo de escolhas que estamos fazendo se baseia em trajetórias históricas e intimistas na qual cada agente dessa organização terá sua influência sobre a obra. O grau de influência se baseia unicamente no planejamento interno da produção, e esse planejamento inspira a criação desse trabalho.

Talvez devido a minha formação prévia musical (piano erudito), sempre tenha me prendido à questão sonora, me questionando durante muito tempo que tipo de planejamento interno deveria existir para se alcançar resultados específicos e como se estabelecia a conexão entre o compositor musical e os designers de som com tantos outros profissionais do audiovisual. A resposta só poderia ser alcançada através de um trabalho com essa extensão, onde pudesse embasar a produção criativa nesse âmbito e, ao fim, exercer na prática a teoria abordada.

De tal forma, nesse trabalho me foco na origem de diferentes trajetórias do som no cinema com a finalidade de inspirar e embasar a trilha sonora-produto desse trabalho qual chamei de “Viagem ao Mundo dos Sons”. Entenderemos qual a influência do som no cinema e as múltiplas problemáticas ocasionadas por ele. Afinal, quando o som se tornou parte do cinema? Ou será que em algum momento ele não foi? De toda forma, que mudanças produtivas sua evolução implicou com a linguagem?

Ritmo é comparável a métrica e todas as regras sobre composição cinematográfica — a abertura da íris, a sobreposição de imagem, a dissolução, o *fade*, etc. — todos tem sua correspondente musical. (...) O diretor é o homem que conta. Quando ele não conta o tempo, ele conta os compassos. (GUYOT, 1927, página única)

O cinema comercial surge em 28 de dezembro de 1895, em uma sessão de 40 minutos realizada pelos irmãos Lumière no salão indiano do Grand Café Paris, onde cada filme tinha duração de 3 a 4 minutos. Esse evento ocorria graças a invenção do “Cinématographe”: um equipamento criado pela própria dupla que unia uma câmera a um projetor e uma impressora. O barulhento equipamento exibia filmes sob a taxa de 16 quadros por segundo.

A partir dessa “largada” dada ao cinema, sob o mesmo conceito de produzir a ilusão de movimentos pela projeção de fotogramas estáticos em sequência, começaram as inúmeras evoluções que passaram a surgir de forma meteórica não só na tecnologia, como também no modelo de produção.

Com essas eminentes inovações, veio também a demanda por especialização em novos recursos. A melhoria da definição de imagem obrigou que o diretor de arte se re-qualificasse; o mesmo ocorreu com a chegada das cores na película para o editor de vídeo; e do som sincronizado, que possibilitou o designer de som.

Inspirado na sua qualidade de ser um dos filmes mais icônicos do cinema e representar seus momentos iniciais, esse trabalho propõe a criação de uma trilha sonora original para o antológico “Viagem à lua” (1902) de Georges Méliès, sugerindo uma nova narrativa através do som e da compreensão de seus efeitos de forma racionalizada.

## **PROBLEMA DA PESQUISA**

Os pontos que tangem mudanças no cinema apresentados no capítulo anterior são iminentes a inovações tecnológicas. Entretanto, é real a possibilidade de, em qualquer ocasião do ponto de vista científico e analítico, observar de forma mais profunda o novo cenário gerado por essas inovações; visto sua característica de deixar rastros históricos.

Considerando essa possibilidade, esse trabalho surge com a intenção de questionar a trilha sonora em diferentes aspectos, observando particularmente pontos como:

- A cadeia produtiva e a forma de criação atuais contribuem para a liberdade criativa dos profissionais de som no cinema?
- Como funciona a relação entre compositor-produção?
- A trilha sonora influencia a interpretação da narrativa do filme?
- Se sim, a compreensão de um filmes sem som seria homogênea entre uma plateia?
- Quais as particularidades práticas e resultados de diferentes vertentes que surgiram na história do cinema?

É importante notar como o trabalho prático e o teórico funcionam de forma conjunta para o desenvolvimento das problemáticas sugeridas. Visto o trabalho prático, a grande motivação para essas questões é a intenção de criar uma trilha sonora apropriada para o filme “Viagem à lua” (MÉLIÈS, 1902), compreendendo quais os pontos de coerência para realizá-la. Esses serão obtidos pelo desenvolvimento deste trabalho.

O primeiro e segundo pontos, em uma união entre o trabalho prático e o teórico, além de respondido através da pesquisa sugerida nesse material, também é respondido com a própria concepção do produto: quando se tenta realizar a trilha sonora do filme de forma próxima ao que foi determinado no trabalho pesquisa e análise como coerente ou adequado do ponto de vista teórico.

O terceiro ponto é resolvido através da observação de materiais, como será feito a seguir. Apenas no decorrer do desenvolvimento desse ponto será possível concluir qual vertente sonora é a mais apropriada para se apoiar ao realizar o produto final sugerido.

## **TRILHA SONORA OU TRILHA MUSICAL?**

Antes de sugerir o desenvolvimento desse assunto, é necessário compreender seu próprio significado em diferentes contextos. No contexto brasileiro, é comum que se ouça a conceituação equivocada de “trilha sonora” como exclusivamente “a música que se escuta durante o filme”. Essa conceituação também se encontra em outros cenários como por exemplo no meio mercadológico global onde se comercializam álbuns intitulados “soundtracks” que na realidade, são

unicamente a música reproduzida durante o filme, ou seja, a trilha musical. De caráter simplista, essa conceituação diminui o significado do termo. Alvez, em seu *paper* publicado na revista “Novos Olhares” também defende um revisionismo no uso do termo.

O universo sonoro cinematográfico é então de certa forma restringido a partir de uma premissa cultural, o que limita, por consequência, a compreensão e reflexão sobre a complexidade e importância do processo de construção sonora, e da força expressiva proporcionada pelos demais elementos sônicos da trilha. (ALVEZ, 2012, p. 90)

Se considerarmos essa interpretação equivocada do termo, percebemos que seu verdadeiro significado se encontra tão distante de ser exclusivamente a trilha musical que — como sustenta Chion (1990, p. 9) em seu livro “Audio-Vision: Sound on Screen” — no produto trilha sonora, a música representaria apenas uma “fatia do som”. Sendo assim, ao tratá-la como apenas excertos e passagens musicais, estamos dispensando todos os outros instrumentos e artifícios que possam compor a estrutura som-imagem do filme, além de descaracterizar e diminuir seu processo criativo.

Todavia, esse trabalho não tem como intenção diminuir o potencial da trilha musical, e sim dividir as funções dela em relação às demais trilhas. Vale ressaltar que, assim como os outros elementos citados, a música também pode adicionar valor a obra audiovisual:

Existem duas formas para a música no filme criar uma emoção específica em relação à situação apresentada em imagem. Por um lado, a música pode diretamente expressar sua participação em um sentimento em cena, através da tomada do ritmo, tom e fraseado da cena; obviamente tal música participa em códigos culturais por coisas como tristeza, felicidade e movimento. Nesse caso, podemos falar em “música empática”, da palavra empatia, de se sentir por outros indivíduos. (CHION, 1990, p. 8)

Ainda para Chion, existem diferentes elementos que compõem a trilha sonora (voz, ruídos e música) e diversas formas de analisá-la, experimentá-la e concebê-la.

De tal forma que, apenas abrangendo todos eles poderemos enxergar sua verdadeira relevância e potencial em se obter uma experiência através da organização de sons e “silêncios” somada a experiência visual.

Reitero a importância de esclarecer esse significado para compreendermos que alguns fenômenos da trilha sonora seriam impossíveis sem os elementos especificados; como a noção de movimento proporcionada por ruídos; ou de estabilidade, proporcionada pelo silêncio, por exemplo.

Visto esse esclarecimento conceitual, irei mirar na intenção de comprovar as qualidades organizacionais na concepção de uma trilha sonora ao criar uma nova significância e interpretação para um produto audiovisual. Reafirmando Chion ao contemplar a intenção do criador sonoro que, focado na experiência da união dos produtos imagens e trilha sonora, busca um resultado único do espectador.

Nesse caso entendemos o conceito de “organização” fora da visão corporativa que geralmente se adota e passamos a vê-lo como a estruturação de um produto ou objeto, em que vários componentes sonoros são criados e organizados para alcançar um resultado. Como em um “workspace” atual de edição de um filme digital, onde vemos vários trechos e fatias de áudio em diferentes camadas e posições organizados a fim de se obter uma única faixa ou trilha.

Sabe-se que a visão macro da produção cinematográfica é separada em: condicionantes, pré-produção, produção e pós-produção. Sendo essa uma estrutura delimitante, determinando a cadeia produtiva da equipe e suas ocupações no projeto. Da mesma forma que um produto audiovisual é a organização de diferentes etapas para um produto final, a trilha sonora também têm suas etapas que funcionam de forma similar ao produto geral.

A cadeia produtiva do negócio do audiovisual se destina à fruição por um público-alvo específico e é comercializada para exibição nos mais diversos meios, como televisão, cinema, internet etc. (...) Serão percorridas as etapas até se obter o produto em “estado bruto”. (ESTUDOS DE MERCADO SEBRAE/ESPM, 2008, p. 9)

Com essa noção de que existe uma organização produtiva do som assim como no produto completo audiovisual, também é importante notar a consequência dela para a execução e o resultado final.

Isso se aplica na produção cinematográfica como um todo. Em um filme em que o trabalho do figurinista é finalizado previamente ao do roteirista, por exemplo, teremos um resultado totalmente diferente caso o oposto se aplicasse. Ou talvez em um filme em que o diálogo fosse gravado previamente às imagens, como se convencionaram atualmente nas animações.

Essas escolhas de planejamento geram novos cenários de subjugação de trabalhos e, conseqüentemente, novos pareceres criativos; no último exemplo citado, a voz dos atores é gravada antes da animação dos personagens para que a atuação dos personagens digitais esteja subjugada à atuação dos dubladores. E não o contrário, necessariamente.

No filme *Waking Life* (2001), Richard Linklater alcançou um resultado estético muito diferenciado através de uma mudança no processo produtivo geralmente adotado. Em um filme que fala sobre sonhos e subconsciente, o diretor decidiu, após o processo de filmagem e edição (pré-produção e produção), repassar o filme para Bob Sabiston que com uma equipe de 30 animadores e técnicas de rotoscopia cobriu todos os frames através de computação gráfica e transformou o longa em uma animação. Não só isso, o produto obtido foi uma animação muito peculiar, como diz Linkter em entrevista:

Eu o vejo como um filme realista sobre algo irrealista. Os gestos, o som e até as expressões humanas: tudo parece muito real. Mas na realidade é tudo isso reinterpretado de forma artística. Isso torna o filme uma espécie de pintura em movimento. (WIRED, 2001)

Figura 1



Cena do filme Waking Life (2001)

Fonte:<http://screencrave.com/>

Podemos dizer que a escolha específica de se alterar o método de produção do filme foi também de, forma prática, uma escolha por um resultado artístico específico. É o exemplo claro, no cinema, de uma iniciativa muito significativa e bem executada que afetou inquestionavelmente o trabalho final em detrimento da direção que esperava para o filme.

Claro que devemos ponderar aqui que o cinema não é homogêneo e, portanto, não se define por regras universais e sim por experimentações consolidadas ou não, como a supracitada. Mas a produção de forma geral se tipificou baseada nas preferências dos estúdios e cineastas com o passar do tempo, e isso que nos permite avaliar diferentes períodos do cinema e observar como a organização produtiva possibilitou a estética mais marcante de cada época.

Com isso em mente, nesse trabalho veremos como a organização da produção sonora influenciada por inclinações criativas e evoluções tecnológicas se deram com naturalidade para se concretizarem no mercado cinematográfico com o passar do tempo; e qual a influência dela para a trilha sonora final do filme a depender da forma em que são produzidas e das escolhas organizacionais.

## JUSTIFICATIVA

Muito se invoca sobre o som no cinema com breve conhecimento sobre sua trajetória. O próprio uso do termo “trilha sonora” como já citado expressa essa condição. Tratando de um filme que não possui som, como o que será tratado nesse produto, crio um cenário propício para discussão do som e da ausência de som no cinema. Pouco se diz sobre o som no cinema mudo, justamente pois já se pressupõe que este não possui som como um todo. Apenas a existência desse trabalho já nos influencia a explorar essa temática observando-a de diferentes perspectivas teóricas, desmitificando se realmente é inexistente a presença de som no surgimento do cinema.

Além da relevância desse trabalho se construir em cima da contemplação e consideração dessa linha de estudos pouco observada, sua importância também se desenvolve nos efeitos gerados pela pouca importância que se dá a ela. Isso pois, tomando nota de como ocorreu a evolução do som podemos notar para qual finalidade ele evoluiu e, com essa informação, conceber e compreender trilhas sonoras que fogem ou se mantêm no que fora convencionalizado.

Também vale notar que a ideia de que algo “convencionalizado” apenas se sustenta plenamente pelo entendimento histórico desse objeto em específico. Ou seja, isso também envolve a criação de uma linha temporal analítica, pois estamos de forma implícita fazendo um comparativo entre o som no cinema contemporâneo e o som (ou não-som) no cinema mudo, a fim de criar um produto que dialogue com as duas correntes.

Tal problemática se estende até mesmo à origem do termo. No Brasil, os filmes produzidos entre 1894 a 1929 foram categorizados como “cinema mudo”, baseado na tradução do termo em francês “cinéma muet”. Nos Estados Unidos o termo cunhado foi “cinema silencioso”. De forma semântica, pode-se dizer que “cinema mudo” contempla apenas a ausência da voz pois considerava as músicas adicionadas avulsamente pelas salas de projeção como parte da obra (lembrando que os filmes do período atualmente são comercializados com acompanhamento



musical típico das salas de projeção da época); enquanto o termo em inglês considera apenas a película produzida.

Assim podemos também dizer que o termo “cinema mudo” considera o cinema como a experiência completa de se estar na sala de projeção na época em que o filme estava em exibição e o termo “cinema silencioso” considera apenas a obra física em si.

Para efeito de análise do produto e encaminhamento do projeto consideraremos o cinema silencioso: aquele produzido pré-evolução tecnológica que ainda não permitira a gravação de nenhum som sincronizado ao filme.

Isso pois as técnicas utilizadas para concepção deste projeto não se inspiram no que era feito nas salas de projeção do final do século XIX e está muito mais pautado nas trilhas sonoras do cinema contemporâneo, principalmente em relação ao sincronismo e captação direta que seriam inviáveis para os recursos da época do cinema mudo.

De toda forma, esse projeto se justifica na intenção de explorar uma área pouco explorada do audiovisual e gerar um produto baseado na desconstrução do seu entendimento.

## GEORGES MÉLIÈS

Figura 2 e 3



Georges Méliès/cena do seu filme “Le mélomane (1903)”

Fonte:<http://www.imdb.com/name/nm0617588/> (2016)

É muito difícil descrever com propriedade a trajetória histórica do cinema mudo sem mencionar Georges Méliès (1861-1938). Muito do que contribuiu para sua trajetória como um dos expoentes da história do cinema vai de encontro ao que acabou por formular o cinema como conhecemos atualmente.

Como retrata Turner (2013, p. 3), Méliès poderia ser chamado já em seu período em atividade como aquele que trouxe o fantástico e a fantasia para o cinema, sendo historicamente reconhecido como o “primeiro diretor de ficção científica”.

Essa peculiaridade em seu trabalho, destoante de grande parte do que fora produzido na época, encontra explicação em suas origens como ilusionista durante a infância. Nascido em Paris em dezembro de 1861, Méliès tinha compulsão por ilustrar e mostrava enorme interesse pela atuação teatral, misturando suas habilidades performáticas com sua experiência com mágicas, muitas vezes realizada no Théâtre Robert Houdin, qual comprou com a herança que recebera de seu pai e futuramente se tornou palco para estreia de muitas de suas obras cinematográficas.

Às vezes a influência de suas experiências se tornavam muito evidentes em sua filmografia: vários de seus 552 filmes eram somente filmagens de seus truques de mágica sendo executados, a fim de documentar sua performance, enquanto outros existiam apenas com o propósito de expandir seus truques, em uma interação entre o próprio e o filme.

Figura 4



Ator executando truque de mágica em curta dirigido por Méliès

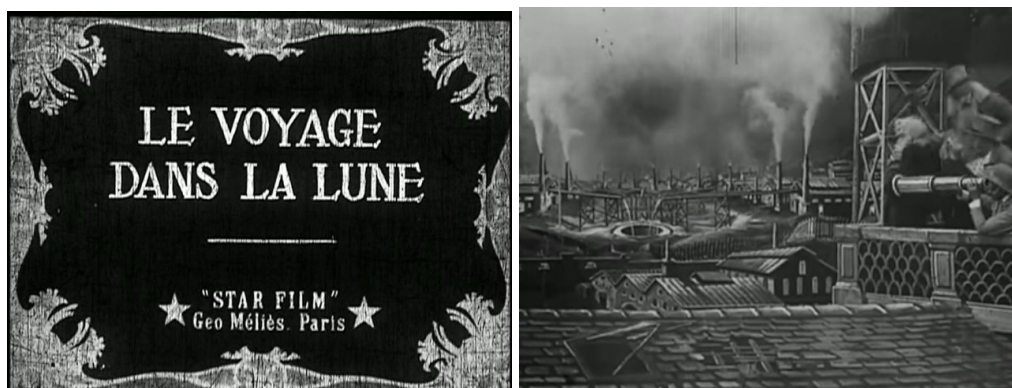
Fonte: cena do filme “Illusions Fantasmagoriques” (1898)

Já em outros filmes seus como “Les Royaumes de Fées”, “Le Raid Paris-Monte Carlo en Deux Heures” e até mesmo o foco desse produto “Viagem à lua”, não fica tão evidente as atribuições de Méliès em sua vida profissional, pois o foco destina-se a narrativa. O ilusionismo e mágica se limitam aos efeitos visuais como um artifício narrativo, apesar de serem suficientes para denunciarem o artista.

A visão de Méliès sobre o desenvolvimento de temáticas fantasiosas e a construção de uma história, além do uso de recursos visuais diversificados para construir histórias foi muito influente e importante para o que viria a seguir no cinema mudo e comercial.

Tendo essa influência de Méliès e sua abundante filmografia, resta selecionar qual filme seria escolhido para a realização desse trabalho.

Figura 5 e 6



Lembrete do filme e cena

Fonte: Viagem à lua (1903)

O filme “Viagem à lua” (MÉLIÈS, 1902) é considerado a mais marcante obra de Méliès, sendo também uma das mais icônicas do cinema. Sua temática, produção e até mesmo efeitos visuais apresentam inovações para época em que fora produzido, tornando-o extremamente popular já em seu ano de estreia.

Este curta conta a história de (MÉLIÈS, 1902, p. 227)<sup>1</sup> um encontro no Clube Astronômico, onde o seu presidente, Professor Barbenfouillis, propõe uma

<sup>1</sup> Os nomes dos personagens e sinopse são obtidos na primeira versão em inglês do catálogo original e autorizado do filme.

expedição para a lua. Sua sugestão gera revolta e briga, mas ao fim acaba convencendo outros cinco cientistas a apoiá-lo e acompanhá-lo na expedição, sendo esses: Nostradamus, Alcofrisbas, Omega, Micromegas, e Parafaragaramus. Estes criam um foguete em formato de bala e se colocam dentro dele para serem atirados em direção a lua.

Pousam acertando em cheio o olho direito da lua, saem da nave e descansam da grande jornada. Porém, são acordados por Saturno, Phoebes (deusa da lua) e a constelação Grande Carro. Ao acordarem, seguem explorando o local e encontram uma passagem subterrânea e são surpreendidos por um selenita, qual morre atingido por um dos cientistas. Isso atrai outros que o levam a julgamento.

No tribunal, durante a fala do Rei Selenita, o professor rapidamente se solta das cordas que o amarravam, levanta o Rei e joga direto ao chão, lhe matando. Os demais selenitas se revoltam e passam a perseguir a expedição de cientistas, que fogem em debandada. Todos entram de volta na nave e caem de volta no planeta Terra, levando um selenita por acidente. O filme termina com uma grande celebração na cidade.

Alguns pontos que influenciaram sua escolha para esse projeto é justamente seu caráter icônico — algumas de suas cenas figuram no imaginário popular contemporâneo. Entretanto, por limitações técnicas da época, sua trilha sonora nunca pôde ser igualmente contemplada com essa mesma presença.

É fácil compreender: apesar das intenções absolutamente inovadoras de Méliès em criar uma trilha musical e específica para o filme (é ponto divergente entre historiadores se a trilha para esse filme realmente chegou a ser escrita, porém as intenções de Méliès em criá-la são consensuais), as limitações na gravação dos sons e da música impossibilitaram que ela estivesse fisicamente incorporada durante sua difusão fazendo com que fosse perdida com o tempo e nunca chegassem aos ouvidos do espectador contemporâneo e muito menos que sobrevivesse ao tempo.

Essa ausência sonora unida a popularidade do filme viabilizam a criação de novos significados para uma obra já presente no imaginário; isso apenas através do desenvolvimento de novo conteúdo. Esse efeito de comparação e a contestação da

interpretação que o próprio espectador já tem da cena é o meio que procuramos para comprovar os pontos levantados nesse projeto.

Finalmente, permitindo o confronto de sua própria interpretação em diferentes produtos: o filme original e o filme “reimaginado” através da trilha sonora, tentamos responder a pergunta: a trilha sonora pode incidir grande efeito sob a construção da narrativa do filme?

## **O SURGIMENTO DA TRILHA SONORA NO CINEMA**

Como mencionado na introdução deste trabalho, o episódio que determinou o surgimento do cinema comercial em 1895 protagonizado pelos irmãos Lumière já contava com som. Para a ocasião, foi convidado o pianista Emile Maraval. Porém, esse fato levanta a questão: o que fora executado para acompanhar os filmes dos Lumière apresentados naquele evento?

Nesse primeiro momento do cinema é importante notar que a trilha sonora se resumia a “trilha musical” e, mesmo assim, não existia a ideia de ambientação através dela; existia apenas a necessidade de se suprir a ausência sensorial e direcionar a atenção do espectador exclusivamente para o filme. Além disso, também se pensava em outra finalidade curiosa para a trilha sonora: abafar os ruídos feitos pelo projetor. Por isso, pode-se dizer que a música não estava devidamente relacionada ao filme e poderia ser inclusive considerada algo avulso a apresentação visual. Essa característica musical será resumida neste trabalho como “desassociação sonora”.

Ela existe pois nesses primeiros momentos do cinema a música funcionava de uma forma diferente: eram escolhidas peças musicais já existentes que mais teriam capacidade de prender a atenção do público ao que se apresentava. O resultado dessa característica de forma prática é que tocava-se o que era popular na época: Beethoven, Mozart, Brahms, entre outros compositores eruditos muito populares no período. Porém, como mencionado, não havia sempre proximidade entre o tema do filme e a música escolhida.

O caráter de “desassociação sonora e musical” era reforçado pela categoria de entretenimento que passou a se enquadrar o cinema, que apenas motivou a distância da trilha sonora da temática do filme, como relata Anatol Rosenfeld:

Próximo à virada do século, os cinemas se tornaram o tipo de diversão que eram os vaudevilles; o próximo passo era usar a máquina do vaudeville. Uma banda de bar ou um piano de cabaré podiam produzir sons surpreendentes para a plateia espectadora. Os ritmos de batidas e rangidos da casa burlesca tornaram-se o elemento principal do filme cômico. (ROSENFELD, 1970, p. 123)

Diferentemente do que ocorreu no evento dos Lumière citado anteriormente em que a música estava completamente avulsa a qualquer imagem e narrativa apresentada no filme, nesse caso, imediatamente após a organização dos próximos modelos já notamos uma leve preocupação em relação ao caráter dissociado da música e a busca por alguma tentativa de relacionar os dois produtos.

Os cineastas então viram a possibilidade da música também fazer parte do filme de forma a reforçar a própria narrativa, começando a conceber o conceito de música incidental. Nas figuras abaixo estão alguns dos primeiros resquícios dessa preocupação: uma coletânea de partituras musicais utilizadas na época por pianistas e organistas de sala de projeção intitulada “Ambientações para Filmes”. Nela está um catálogo de músicas que poderiam se encaixar no “clima” momentâneo do filme.

Por exemplo, caso a cena fosse cômica, o pianista poderia seguir para a sessão “Humorous” (humorístico) e tocar a peça “Humoresque” de Tchaikovsky. Porém, se a cena sugerisse um momento de terror, o catálogo sugeriria que fosse tocado “Abduction of the Bride” de Grieg.

Figura 7

MOTION PICTURE MOODS		Table of Contents	
For			
Pianists and Organists			
A Rapid-Reference Collection of Selected Pieces			
Arranged By			
ERNO RAPÉE			
Adapted to Fifty-Two Moods and Situations			
G. SCHIRMER, INC., NEW YORK			
	<b>HORROR</b>		Page
	Amazement or Fear Music (St. Peter Geyer Suite)	Edward Grogg, Op. 55	17
	<b>MEMOROUS</b>		
	Homage	P. I. Tchaikowsky, Op. 10, No. 2	17
	Country Street (Kuller Geschichte)	Ignace Paderewski	17
	Homage	Edward Grogg, Op. 4, No. 1	18
	Tranquil (Romantic Dance)	Edward Grogg, Op. 17, No. 18	18
	A. G. G. G.	Anton Arensky, Op. 34, No. 2	18
	<b>HUNTING</b>		
	Incipit (Hunting Song)	Robert Schumann, Op. 82	18
	Love (Hunting Song)	Hugo Riemann, Op. 39	18
	Incipit (Hunting Song)	Robert Schumann	19
	The Hunter's Home	Anton Schmidt, Op. 50	19
	<b>IMPATIENCE</b>		
	Impatience (Song without Words)	Luigi Ghisli	19
	Country Street	Heinrich Spitta, Op. 64, No. 4	19
	Sea, Windy (Hunting)	Felix Mendelssohn, Op. 102, No. 1	19
	<b>JOYFULNESS or HAPPINESS</b>		
	Happy Wanderer	Adolf Jensen	20
	A. G. G. G.	Eduard Fuchs, Op. 41, No. 10	20
	<b>LOVE-THemes</b>		
	The Old Minuet	Anton Dvořák	20
	Impatience	Fredrick J. Williams, Op. 88	21
	Valse	Johannes Brahms	21
	Love	Zdeněk Fibich	21
	Country	Ignace Paderewski	21
	Love Song	Rudolf Fiedl, Op. 85 No. 1	21
	Minuet	Anton Paderewski, Op. 2, No. 1	22
	Chant d'Amour (Love-Song)	Ignace J. Paderewski, Op. 10, No. 2	22
	<b>LOULANS</b>		
	Ballade	Alexander Hasty, Op. 13	23
	Love	N. Louis Wolff, Op. 39	23
	Ballade	Edward Grogg, Op. 18, No. 1	23
	Ballade	Marian Skudnowski, Op. 4, No. 3	23
	<b>MISTEROUS</b>		
	Too Sad (March of the Dwarfs)	Edward Grogg, Op. 54, No. 3	24
	Always mysterious	Anton Reich	24
	Always mysterious	Carl Lange	24
	The Kiss (La Rot des Amors)	Franc Schubert	24
	<b>MONOTORY</b>		
	Trance	Fredrick Chopin	25
	Trance (Crab-Song)	Edward Grogg, Op. 66, No. 15	25
		[ of ]	

Capa e contra-capa do livro de partituras “Climas para filmes para pianistas e organistas”  
Fonte: Motion Picture Moods For Pianists and Organists (RAPÉE, 1924)

Já em uma evolução dessa mesma ideia, o cineasta poderia fazer sua própria lista de sugestões de músicas que poderiam servir à cena. Como no exemplo abaixo, ao invés de deixar em aberto que o pianista escolhesse entre várias músicas, foram selecionadas peças específicas para serem tocadas em cenas previamente selecionadas.

Ainda não se trata de uma partitura específica para o filme (uma *film score*), mas sim de um roteiro que orientava o músico. Por isso instruções como “Abertura — toque o Minueto nº 2 de Beethoven por 90 segundos até que apareça o letreiro “Siga-me, amada”” sugerem o que e quando o músico deveria tocar.

Figura 8

Music Cue Sheet for The Magic Valley Selected and compiled by M. Winkler Cue	
1.	Opening—play <i>Minuet No. 2 in G</i> by Beethoven for ninety seconds until title on screen “Follow me dear.”
2.	Play—“Dramatic Andante” by Vely for two minutes and ten seconds. Note: play soft during scene where mother enters. Play Cue No. 2 until scene “hero leaving room.”
3.	Play—“Love Theme” by Lorenze for one minute and twenty seconds. Note: Play soft and slow during conversations until title on screen “There they go.”
4.	Play—“Stampede” by Simon for fifty-five seconds. Note: Play fast and decrease or increase speed of gallop in accordance with action on the screen.
Copyright © Carl Fischer	

Roteiro musical para pianistas de salas de projeção  
Fonte: The Hollywood Film Music Reader (Mervyn Cooke), 2010. p. 8

Essa característica na escolha musical começou a mostrar primeiros sinais de mudança evolutiva expressiva em 1908, quando o reconhecido compositor Camille Saint-Saens fora convidado para compor a trilha musical de um curta francês intitulado “L’assassinat du duc de Guise” (1908). Até hoje essa colaboração entre o compositor e o cineasta é vista como o que resultou na primeira trilha musical criada especificamente para um filme.

A prática não se proliferou rapidamente, e o surgimento do *film score* ou partitura para filme demorou. O próximo filme que mostrou notável avanço nesse quesito fora “The Birth of a Nation” (1915). O cineasta David W. Griffith mostrava preocupação com a música em seus filmes, e providenciou que uma orquestra inteira o acompanhasse executando a trilha sonora original e conceitual escrita especificamente para ele.

A música se esforçava com tanto primor para se conectar com o filme que foram escolhidas canções populares norte-americanas para elevar um sentimento de patriotismo que o filme tentava provocar no espectador. “Assista ao filme em silêncio e então veja novamente com olhos e ouvidos. A música irá ditar o clima do que seus olhos enxergarão e da sua emoção. [A música] será a moldura emocional para os quadros” (BERCHMANS, 2006, p. 134), dizia Griffith.

É preciso explicar que aqui destaco momentos marcantes para esse ponto evolutivo específico no cinema, o que não significa que esses lapsos de pioneirismo puderam influenciar imediatamente toda a produção cinematográfica. Inclusive, as análises históricas apontam justamente o contrário: apesar desses notórios avanços pontuais, as salas de projeção ainda executavam acompanhamentos improvisados, pois não reconheciam a trilha sonora como material original associado ao filme.

Além de ser muito caro que a sala de projeção contratasse todos músicos necessários para garantir fidelidade à música do filme, era uma dificuldade que o acompanhamento fosse executado como deveria. Marmorstein esclarece:

Por que se preocupar em pagar uma trilha original de um Herbert ou de um Schertzinger, se isso não garantia bilheteria? De qualquer forma, dizia-se que as plateias se sentiam mais confortáveis com seleções musicais tradicionais. Em 1921, o regente George Beynon escreveu: “A eficácia da trilha original ainda não mostrou transcender



aquela das outras trilhas. Não importa quão inteligente seja o compositor, certamente há mesmice monótona em seus motivos que retratam as várias emoções do filme”. (MARMORSTEIN, 1997, p. 10)

Essa citação consagra as razões do piano e do órgão solo reinarem como acompanhamento no cinema mudo praticamente durante toda sua existência, e as dificuldades em expandir o caráter musical e sonoro até o surgimento do áudio sincronizado.

## **O CINEMA MUDO ERA SONORO?**

Chion (1990, p. 6) em *Audiovisão*, observa como uma qualidade sonora a mera sugestão da existência de som, partindo do entendimento que a criação da noção de movimento e animação seriam funções da trilha sonora. Reforçando portanto que essa característica presente poderia, por si só, sugerir a característica e presença sonora ao filme.

É simples afirmarmos, por exemplo, que a ausência de som direto ou de SFX que simule a realidade no filme dos Lumière em que o trem se aproxima da câmera denota a ausência de som. Entretanto, a visão teórica sugerida por esse estudo pretende expandir esse entendimento e observar quais as características do som e como a sugestão de percepção, memória e ritmo condicionam a criação involuntária do som para o espectador.

O cinema nasceu mudo. Afirmiação audaciosa, 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, p. 11)

Figura 9



Cena de L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat

Fonte: <http://www.afilm.com/blog/2324-FDBBA-BS22.jpg>

É evidente que considerando a existência de som nas obras supracitadas, nós tratamos de uma forma diferenciada de percepção da obra. A plateia do final do século XIX estava presenciando uma nova forma de tecnologia e comunicação, sendo eles muito mais facilmente surpreendidos e, portanto, facilmente “perceptivos” para a sugestão da obra. Assim muitos se intrigavam com o cinema e pouco racionalizavam seu funcionamento. A sugestão sonora estava mais nítida.

Atualmente é difícil imaginar que uma plateia, habituada com a sonorização sofisticada recente iria se propor mesmo que involuntariamente a voltar sua atenção para os filmes dos Lumière e organizar mentalmente uma nova realidade senão a já sugerida pela obra: de um universo sem som.

Para entender a diferença de compreensão basta resgatar a relação do papel desempenhado pelo filme via memória e notar a proximidade da plateia de 1895 que vislumbrou pela primeira vez uma obra cinematográfica e a plateia recente, que diariamente se submete a produtos audiovisuais bem mais elaborados e carregados sensorialmente. Em seu estudo, Merleau-Ponty tenta entender a forma que a percepção age durante uma obra cinematográfica para construção de um sentido.

Os objetos e a iluminação formam um sistema que tende para determinada constância e certo nível de estabilidade, não por causa de uma operação intelectual, mas devido à própria configuração do campo. Quando percebo, não imagino o mundo: ele se organiza diante de mim. (...) o som, no cinema, não é simples reprodução fonográfica de ruídos e palavras, porém comporta uma determinada organização interna que o criador do filme deve inventar. O verdadeiro

antepassado do som cinematográfico não é o fonógrafo, mas, sim, a montagem radiofônica. (XAVIER, 1983, p. 105)

Por fim, a compreensão do som onde ele não está presente fisicamente por ondas e vibrações, depende da percepção de mundo e organização de elementos do espectador; e demanda atenção. Hoje vemos o trem representado pelos Lumière como uma imagem que pouco nos impressiona, não “percebemos” o filme, já os primeiros espectadores provavelmente se vislumbravam com os estímulos sensoriais que ele lhes causava.

Portanto, compreendendo o som como um produto direto do cinema, tendo ambos surgido simultaneamente, existiria nesse caso uma subjugação correta entre as funções dos dois em um cenário ideal?

## **A CADEIA PRODUTIVA DESCENTRALIZADA DO CINEMA MUDO**

Como vimos no tópico anterior, a verdadeira ausência de som no cinema mudo na verdade é um entendimento pouco preciso da realidade da época e de como se fazia e apreciava cinema. Entende-se hoje em dia por historiadores do cinema que, apesar do cinema da época não ter som devido a limitações técnicas, estes nunca foram feitos para serem apreciados em silêncio. Para contornar esse problema, assumia-se que existia uma outra organização de tarefas, envolvendo um processo colaborativo entre as salas de projeção e a produção do filme em que ambos trabalhavam para o sucesso do som no filme.

Vale a pena especificar esse processo de criação para observarmos as diferenças organizacionais do cinema contemporâneo para o que é produzido hoje em dia, e como essas diferenças de planejamento e execução podem produzir resultados diferentes na trilha sonora.

É perceptível que esse cenário em que se tentava contornar uma limitação tecnológica acabou criando um produto diferente do que se esperava do cineasta, pois tornava a trilha sonora uma variável do filme, e não uma característica onde todos os espectadores que assistissem testemunhariam de forma similar.

A ausência do som, qual não surgiu na França até 1929-30, também conferiu às salas de exibição uma tarefa maior na experiência

cinemática. (...) comentaristas eram empregados para contar a história ou fazer comentários enquanto eles eram exibidos. (...) Às vezes as salas de exibição providenciavam seus próprios efeitos sonoros e músicas ao vivo. Como muitos historiadores de cinema falam, os filmes do cinema “silencioso” eram tudo, menos silenciosos. (EZRA, 2000, p. 27)

Rosenfeld também tece um relato que explicita uma outra conexão que se estreitava devido a ausência de tecnologia que pudesse reproduzir som sincronizado para o cinema; dessa vez falando sobre o acompanhamento musical do filme e a sala de projeção.

Os acompanhantes de filmes, geralmente pianistas com jeito para improvisação e centenas de acordes a disposição, culminaram a se ligar aos cinemas para os quais trabalhavam, como o projetorista e o exibidor. (ROSENFELD, 1970, p. 123)

Com esse cenário, notamos que apesar de tudo já existia uma cadeia produtiva que cuidaria do som do filme no cinema mudo, porém ela era “descentralizada” e não-incorporada ao produto final, como ocorre atualmente. Vale notar dois interessantes pontos sobre ela: a existência de uma setorização (ao contrário do que muito se imagina sobre o cinema da época); e a influência dessa alteração na cadeia produtiva para o resultado criativo do filme, que é o que inspira a temática deste trabalho.

Sobre a qualidade criativa: essa característica descentralizada fez toda a diferença para o cinema, como trataremos em outro tópico, a produção sonora quando não vinculada à produção do filme não tinha o “ar imaginativo” que se tem hoje em dia com o *design* e síntese de sons para se conceber um mundo ou estilo que o próprio filme tenta sugerir. Tal característica só é possível graças ao aprofundamento que ocorreu com o avanço da tecnologia e da teoria sobre o som.

Inclusive, apenas a partir da evolução tecnológica que alguns resultados puderam começar a ser alcançados na trilha sonora: os ruídos, textos e música antes avulsos ao filme não se aventuravam em possibilidades criativas, e curiosamente o próprio silêncio ainda não era visto como um recurso narrativo;

apenas com a mixagem, gravação e produção que podemos dizer que estes passaram a ser um instrumento de linguagem e imersão bem mais sofisticados.

## **OBJETIVOS**

Os objetivos que inspiram a criação do presente trabalho são:

- Criar uma trilha sonora condizente com o filme “Viagem à lua” e com os referenciais teóricos adotados.
- Questionar a finalidade do som no cinema de forma teórica e prática observando se a forma que os profissionais de som são inseridos na cadeia produtiva e organizacional é condizente com o que se espera de resultado..

A seguir explico a abordagem e desenvolvo os temas.

## **A INSERÇÃO DO COMPOSITOR MUSICAL NA CADEIA PRODUTIVA CINEMATOGRAFICA**

Levando em consideração os relatos e cenário histórico previamente abordados, já podemos considerar a existência fabricada de uma cadeia produtiva própria para o som no cinema, inclusive de forma esquemática.

Todavia, ao focarmos no compositor musical, vemos uma figura interessante no cenário do cinema, principalmente em relação a concepção de modelo produtivo. Inicialmente este surge como a significância do som no cinema, representando por completo a sonorização deste na maioria dos casos (quando não havia contra-regra na sala de projeção), precedendo qualquer uso de efeitos sonoros ou som ambiente e com total liberdade no trabalho criativo.

Porém iremos observar que, com o passar do tempo, a cadeia produtiva do som não foi uma constante, e durante essa trajetória o compositor musical foi se tornando cada vez mais subjugado até determinado momento em que estivesse subjugado até mesmo pelos demais criadores sonoros do filme e o resto da equipe,

que assim passariam a ter efeito direto sob o caráter da trilha musical no cinema contemporâneo. Essa característica é tão observável que gerou a seguinte análise a respeito da música do cinema contemporâneo:

Trabalhar no cinema é o compromisso fatal que os compositores assumem. Em troca de ótima remuneração, eles aceitam compor para uma forma que nunca poderá pertencer a eles. A música, inequivocadamente uma de nossas maiores formas de arte, deve estar subjugada às necessidades do filme. Esta é a natureza do cinema. Mesmo que possa dominar por completo certos pontos, a função da música é primordialmente de apoio. (LUMET, 1995, p. 160)<sup>2</sup>

Isso se deve porque é comum, desde que surgiram os *film scores*, que o compositor musical seja um dos últimos “convidados” para a produção do filme. Na maioria das vezes ele é chamado pelo diretor para fazer parte do processo de criação já próximo de seu fim onde em uma espécie de “briefing” o compositor apresentaria de forma reduzida suas intenções musicais. Nessa etapa do processo normalmente já fora concluída a fotografia, roteiro, montagem, edição, entre outros.

Essa ordem de produção acaba criando consequências problemáticas e peculiares para o processo criativo. O cerne para compreender a existência dessas consequências está no fato que o trabalho do compositor acabará irremediavelmente sendo sujeitado ao trabalho de todos os demais profissionais.

Essa realidade faz com que Lumet (1995, p. 162) em seu livro “Making Movies” posteriormente ateste: “Depois do roteirista, o compositor musical é a figura mais violentada”. Essa fala se refere a liberdade criativa do compositor, que se torna uma das mais cerceadas dentre todos os produtores criativos da obra.

Das reclamações consensuais entre os compositores musicais para cinema também está que estes acabam sendo contratados com a expectativa de que poderão salvar o filme estabelecendo o “clima” que ainda não conseguiu ser criado com o trabalho de todos os outros demais criadores. A ideia não está completamente equivocada. O compositor pode sim ser o que criará a ambientação ou o “clima” do filme. Porém, a música não salvará um filme de baixa qualidade por si só.

---

<sup>2</sup> Em exemplos posteriores no referencial teórico cito correntes que transgrediram essa definição.

Por outro lado, essa expectativa logicamente também está ligada de forma direta mais uma vez a organização da cadeia produtiva, pois apenas próximo a etapa de contratação do compositor que se torna evidente para os diretores mais inexperientes a qualidade que o filme está alcançando, direcionando a pressão de salvar o filme ao compositor.

“Provavelmente, todo compositor já se sentiu pressionado para resolver com sua música um problema que o filme apresenta. Até grandes mestres já “pisaram na bola ao compor trilhas que não fazem questão de colocar em seus currículos”, relata Berchmans (2006, p. 137).

Essa situação de subjugação para uma função essencialmente criativa torna a música do cinema uma das artes mais colaborativas e dependentes possível. Afinal, a habilidade do compositor não deverá ser apenas a de compreender o poder dramático de sua música, mas sim o poder dramático que sua música unida à imagem e som na visão de todos os outros profissionais teriam.

Dessa forma se exige do compositor uma compreensão aprimorada do que se passa em tela, tornando sua função um desafio às vezes impossibilitante para muitos compositores musicais consagrados em sua área, inclusive por sua habilidade de traduzir sentimentos e ambientes em música. O grande desafio para o compositor no fim das contas está no conjunto colaborativo entre imagem e música, e não na música por si só.

Um grande exemplo é o episódio vivido por Heitor Villa Lobos que, em 1958 fora chamado para compor a trilha sonora do filme hollywoodiano *Green Mansions* (1959). Villa Lobos recebeu o roteiro em versão traduzida para português e, com ele em mãos, ingenuamente passou a compor a trilha sonora por completo sem ter assistido sequer uma única cena do filme.

Ao lhe ser questionado o que aconteceria caso a música não sincronizasse com o filme, Villa Lobos de prontidão respondeu que os produtores então iriam adaptar o filme para que a música encaixasse com a obra final. Ninguém da produção havia se prestado a explicar ao maestro como funciona a criação musical para o cinema, e ele simplesmente executou seu trabalho da forma que sabia: compondo baseado em seu próprio ritmo e entendimento exclusivo da obra.

O resultado da ingenuidade de Villa Lobos em relação a cadeia produtiva para o cinema foi o descarte quase completo de sua obra original e a contratação de um compositor para adaptar a obra do maestro ao filme. No fim, pouquíssimo restou de Villa Lobos no filme.

A habilidade de sobrepor a limitação de ter que se adaptar ao trabalho de toda a equipe produtiva na verdade se instalou como uma exigência específica para o compositor musical de cinema. Considere que isso não seria exigido, por exemplo, caso este compusesse um concerto ou até mesmo uma ópera. Nesses dois casos, a música como protagonista da história, não teria que se render a outras decisões criativas de demais profissionais.

Ainda sobre os resultados de uma nova cadeia produtiva e estrutura na limitação criativa do trabalho do compositor musical, devemos mencionar as *temp tracks* ou “faixas temporárias”.

Como já demonstrado aqui, a trilha musical é apenas iniciada após a montagem do filme já ter sido concluída. Por isso, para suprir a falta de música durante o processo de edição, o diretor ou editor acabam adotando músicas já existentes para auxiliá-los e norteá-los no processo de montagem.

Esse fenômeno se tornou muito comum nas produções mais recentes e passou a ser chamado de “temp track” ou “faixa temporária”. Essas trilhas geralmente vêm de outros filmes que o diretor pretende se espelhar para criar a ambientação musical que imaginou para a cena. Já sugerindo ao compositor, mesmo que às vezes involuntariamente, um conceito ou ideia musical da trilha que ele ainda irá criar.

Atualmente, na produção do filme, se observa que a função da trilha temporária ganhou tamanha relevância que são criadas equipes específicas para produzir a trilha temporária do filme inteiro. Como já vimos aqui, a ideia de se selecionar músicas pré-existentes que possam sugerir o clima pretendido pelo diretor não é inteiramente nova, já que era o que acontecia no cinema mudo do início do século XX.

Todavia, observando em um panorama maior do local do compositor nessa cadeia produtiva, é possível identificar o problematizante que essa prática produz: o uso da referência musical para o compositor pode sim ser um excelente guia para o



trabalho de montagem e um excelente recurso para visualização prévia da cena pelo diretor. Mas por outro lado, pode se tornar um enorme limitante criativo para o compositor.

Em um uso ruim das trilhas temporárias, o compositor musical será induzido a plagiar a referência pré-inserida. O caso é recorrente, como analisa o compositor Jeff Rona em entrevista ao veículo online Synchronones (2003) ao se referir às trilhas temporárias como enormes limitadores criativos, sugerindo que a similaridade às vezes é muito clara entre as trilhas musicais finalizadas e a trilha temporária.

Essa ocasião evidencia a necessidade da boa relação e orientação entre o compositor e os demais criadores que o antecedem na cadeia produtiva cinematográfica.

## **SOUND DESIGN**

O sound design é uma função que se consagrou há pouco tempo, e com seu surgimento já se notou a importância exercida. A primeira vez que o termo apareceu nos créditos de um filme foi em *Apocalypse Now* (COPOLLA, 1975). Isso é um filme simbólico para se evidenciar essa função pela importância que o som desempenhou em sua narrativa, averiguando as possibilidades emergentes das técnicas de som.

Atualmente, com a verificação da importância de se ter uma qualidade sonora planejada e trabalhada, o sound design está presente em praticamente todo tipo de produto audiovisual em diferentes meios como videogame, televisão, rádio, etc.

Conceitualmente, sound design (ou desenho de som, como em português pode-se chamar) é a criação, manipulação e organização de elementos sonoros. É o processo que reproduz o rugir de um tiranossauro rex, ou o som de uma arma-laser, o tiroteio de uma sangrenta batalha, ou ainda a voz de um computador futurista. (BERCHMANS, 2006, p. 161)

O sound designer, na prática, organiza os sons e ruídos em geral de forma em que se crie a sensação realística de que eles realmente fazem parte do plano

que é apresentado em tela. O desenho do som irá apropriar a narrativa do som, talvez destacando apenas uma faixa de áudio ou destacando várias. Seu trabalho portanto, também pode estar na interpretação e não só na tentativa de exercer verossimilhança.

Entre as diversificadas atribuições a serem planejadas ou trabalhadas pelo sound designer está o foley, o SFX (sound effects), background e os diálogos.

O foley é o nome da técnica que se baseia em reproduzir todos os efeitos sonoros de atividades físicas dos personagens em estúdio de gravação por meio de mímica dos movimentos que são feitos pelos atores. Se reproduz o som dos tecidos das roupas, manipulação de objetos, o ato de caminhar, entre outros.

O SFX, ou efeitos sonoros, são sons criados (digitalmente ou não) com a intenção de evidenciar um movimento ou uma ação e facilitar o entendimento da cena ampliando sua linguagem visual. Nessa atribuição pode haver a divisão em duas sessões de produção: efeitos principais e editoriais.

Os efeitos editoriais se baseiam menos na recriação do som e se assemelham mais a função do foley no quesito de simulação de um som mais simples e comum, no entanto o efeito editorial pode envolver maior trabalho criativo. Os efeitos principais exigem maior sofisticação criativa e produtiva, geralmente criando sons que necessitam ser imaginados, como sons de naves, lasers, robôs, entre outros.

No exemplo a seguir podemos observar um trecho em que se evidencia o processo criativo dos efeitos principais:

Rydstrom encontrou um desafio diferente em Jurassic Park. Para esse filme de dinossauros, Spielberg sabia que precisava de um Tiranossauro rex. Ele faria barulhos quando respirasse, grunisse e pisasse pela floresta. Mas como o T. rex soava?

Já que dinossauros não existem mais, Rydstrom não poderia simplesmente gravar um. Ao invés disso, ele gravou sons de baleias, elefantes, cavalos, e outros animais. Combinou pequenos pedaços de todos os sons para ter o som do T. rex e dos outros dinossauros no filme. (HORN, 2007, p. 7)

Background ou “som de ambientação” são sons constantes dessincronizados com o restante do áudio em evidência, responsáveis por ditar o clima e “localizar” a

cena. O som da lanchonete, do parque de diversões, do shopping, são exemplos típicos em que é fácil imaginar a importância do background para convencer o espectador do ambiente em que a história se passa.

Agora, que estamos falando propriamente da criação de um universo através dos sons, cabe notar como a abordagem desse elemento e dessa profissão é icônica para a forma que se elabora este trabalho: partimos de uma realidade em que a organização dos sons e a criação de uma percepção eram uma função quase individual do espectador; um verdadeiro extremo onde toda a percepção e criação sonora eram uma função cognitiva da sua forma exclusiva de interpretar memórias pelo psicológico, uma forma extremamente intimista de criação de um meio que fisicamente e de forma literal não existia.

Agora, neste tópico, estamos chegamos em um patamar onde, graças às elaborações e evoluções técnicas e teóricas do *sound design*, existem indivíduos que se qualificam exclusivamente para imprimir suas percepções sonoras sob o filme e garantir com muito mais precisão a visão do diretor sob sua própria obra. Com isso, em paralelo podemos dizer que a trilha sonora enfim deixou de ser “terceirizada” por completo, pois nem mesmo o psicológico do espectador é mais tão empregado em sua concepção.

Em uma analogia, ocorreu algo semelhante ao período em que a função de interpretar a música deixou de ser uma função das salas de projeção e passou a ser tarefa dos produtores audiovisuais. Atualmente o sound designer dita sua percepção do mundo diegético para os espectadores que passarão a ter um entendimento homogêneo da trilha sonora do filme.

Por mais que possa parecer uma crítica a forma menos intimista e mais coletiva que se compreende o cinema hoje, vale observar como isso enriquece o produto e como é, por definição, o que contempla a “audiovisão”. A possibilidade que o espectador hoje tem de se transportar para novos mundos sugeridos pelo diretor e a possibilidade de imersão e identidade que podem ou não dialogar entre si são a definição do cinema contemporâneo — e tudo isso é função da criação de um mundo, função que sempre existiu no cinema, porém só com o *sound designer* pode ser, enfim, uma sugestão clara do criador.

Visto isso e nos aprofundando nas atribuições já mencionadas e atreladas ao trabalho do *sound designer*, vemos que elas se unem em um objetivo único para o produto audiovisual: a criação de um mundo unificado para o espectador. A junção de todas essas qualidades tem a intenção de situar o espectador em uma outra realidade sonora e contribuir para uma estética do mundo que se observa no filme.

O som expande o entendimento tridimensional do ambiente e da narrativa, facilitando a compreensão e imersão no filme. Logicamente não se espera que se hajam regras claras para a criação desse mundo fictício, ele pode surgir unicamente através da trilha musical, como era feito nos primórdios do cinema, como também ser uma junção de todas as técnicas previstas, como ocorre atualmente na maioria dos filmes.

## REFERENCIAL TEÓRICO

Uma das propostas desse trabalho é simular a criação de uma trilha sonora para um filme já existente simulando uma condição real de posicionamento organizacional do compositor e sonoplasta. Como já esclarecido, é possível considerar a fidelidade dessa simulação já observando a condição em que já me encontro: com um filme já selecionado, ou seja, todas as qualidades visuais e de montagem já preenchidas previamente. Exatamente na condição em que um compositor e profissionais de som se encontrariam logo ao serem incluídos em uma nova produção.

Tendo em vista essa etapa de produção, o diretor do filme supostamente se reuniria com o compositor a fim de discutir a estética, influência e textura musical que inspirariam a criação da música. Um momento de definição das diretrizes criativas e observação das principais referências para se atingir o que se pretende para o filme como produto final.

Primeiro é necessário compreender a obra em si, em uma análise de sua própria linguagem. Devemos notar que, precisamente, a intenção do diálogo entre o diretor e os profissionais do som é justamente o que representaria simbolicamente o bom diálogo entre a imagem e o áudio. Ambos devem estar coerentes.

Para o filme de Méliès, considerando sua estética visual, temática, narrativa e até mesmo a movimentação característica gerada pelo efeito que a baixa taxa de quadros e velocidade de reprodução do cinema mudo criam, além do aspecto “teatro filmado”, consigo observar no filme algo cartunesco que compõe o filme.

Observando ainda o universo narrativo que permite que os fatos se construam com simplicidade em uma física quase elástica típica do cinema da época, onde a construção de um foguete se torna possível usando basicamente uma carcaça em forma de bala e um lançamento primitivo, semelhante a um tiro de canhão.

O humor físico teatral unido a ausência de diálogo reforçam ainda mais a proximidade dessa linguagem com um formato cartunesco. E até mesmo além disso, nos aproximam de outro tipo de produto audiovisual que surgiu pouco mais de 10 anos depois da produção de *Voyage dans la Lune* e passou a representar com muita propriedade as características apontadas até então nessa análise: a animação. Inclusive, em um exercício de abstração, dadas as características do curta de Méliès caso este fosse produzido em uma época posterior, imaginaria que mantendo a mesma estética e as características apontadas, esse seria o estilo de trilha musical a qual o diretor recorreria. Por isso, iremos nos aprofundar também na evolução e no processo de criação para esse formato.

Dessa forma, irei buscar correntes, autores e artistas que ajudaram consolidar as características que interessam nesse tipo de produto audiovisual e construir um referencial teórico associado.

## **A TRILHA SONORA NA ANIMAÇÃO**

Por mais que seja comum separar a animação do cinema que fora conhecido convencionalmente, devemos compreender a validade desse formato. Como sucinta Goldmark (2005, p. 3): “A animação não é um gênero; é um processo tecnológico que cria uma forma particular (altamente idiossincrática) de representação visual”.

O que abordaremos aqui não é um caso isolado do cinema, e sim outra vertente que inclui uma diferente cadeia produtiva e representação visual cinematográfica diferenciada.

A trajetória e evolução sonora do desenho animado ocorreu de forma similar ao do cinema convencional, onde no começo haviam apenas pianistas que acompanhavam as projeções de forma desassociada musicalmente. Entretanto, os fatos acabaram sendo notoriamente menos documentados.

Sabe-se que já nas primeiras projeções de “Felix The Cat” (1919), considerado o grande precursor dos desenhos animados, já se havia acompanhamento de pianistas — porém a existência e funcionamento da sala de projeção não era mais uma grande novidade e por isso não se fez questão de documentar o que fora tocado, muito menos quem tocou.

Existem algumas poucas menções de músicas genéricas para desenhos (...) Alguns desenhos foram distribuídos para as salas de projeção com “trilhas especiais” (...) mas nenhuma delas sobreviveu. (GOLDMARK, 2005, p. 5)

Portanto, vale esclarecer a forma como a evolução desse gênero de composição musical se deu a partir do momento em que desenvolveu as características que a tornaram um tipo específico para entendermos porque poderia funcionar de forma coerente na situação proposta.

Nesse trabalho iremos nos focar na trilha sonora para animação produzida dos anos 30 ao final dos anos 50, o que é conhecido na área sonora de animação como “Era de Ouro”: normalmente os curtas produzidos em Hollywood. Isso pois esses que ficaram conhecidos por pautar as características anteriormente citadas observadas também no curta de Méliès.

Como sucinta Marco Bellano a respeito da trilha musical para animação produzida nesse período:

A música serve a uma “suspensão de descrença” através da animação. Ela não cria “realismo”, mas encontra um ponto em comum entre o “cinema filmado” e a animação: uma linguagem familiar e universal que organiza a estrutura e ritmo para o ficcional (e, às vezes impossível) mundo.

Mas geralmente, a música na animação pode ser estudada separadamente pois nasceu de processo de produção diferente. Isso permite observar variantes peculiares nas funções audiovisuais utilizadas na narrativa e não-narrativa do cinema sonoro. Mas as funções são as mesmas. (BELLANO, 2013, p.16)

Levando isso em consideração, a partir de então iremos analisar esse processo produtivo diferenciado mencionado estabelecido pela animação e o que isso oferece à narrativa cinematográfica.

Na década de 20 surgiu a mesma problemática que a vivida para o cinema previamente abordada, porém agora entre as animações: a desassociação musical. Como já expressa com aparente descontentamento Lang West em seu livro “Musical Accompaniment of Moving Pictures”:

O pianista deve aprender a reconhecer e conseguir, pessoalmente, aproveitar a diversão de situação cômicas mostradas em tela. (...) Um aspecto feliz das coisas e a sabedoria de se conseguir rir do mundo são indispensáveis. Se o “ponto” da piada for perdido, se o pianista se atrasar com seu efeito, tudo será perdido e o público será traído no seu direito de se divertir. Por isso, nada é mais decepcionante do que essa ideia recente de que todos os pianistas devem estar munidos de uma única música alegre que deve servir a todos os desenhos. Nos desenhos e nas comédias existem todos os tipos de emoções, invariável e indiscriminadamente; há tristeza, dúvida, horror e até morte. (LANG, 1920, p. 3)

Entretanto, por motivos de melhor servir a animação, a evolução sonora nele tomou outro rumo. Enquanto no cinema convencional do século XX se observou um movimento onde o som passou a trabalhar para representar de maneira mais fidedigna a realidade, o som do desenho animado se comprometeu a se afastar da realidade e sugerir um novo universo mais cômico para o espectador.

Os sons exagerados trabalhavam assim como a imagem para construir esse novo universo, onde existia uma noção irreal de elasticidade e impacto entre os personagens e suas ações. Isso contribuía para o humor físico que se procurava nas animações da época.

Isso gerou um curioso efeito no qual ao contrário do que ocorreu com o cinema convencional onde os efeitos sonoros, diálogos e trilha musical passaram a caminhar em direções opostas para que cada um se especializasse em suas funções, o desenho animado uniu todos esses atributos na música, onde constantemente os efeitos sonoros, ruídos e até mesmo alguns diálogos fossem representados unicamente pela trilha musical. Como dito por Goldmark, a música, e

não o som sincronizado, foi uma grande evolução para o “comedy touch” no gênero (GOLDMARK, 2002, p. 17).

Quanto a complexidade musical teórica das trilhas para animações: “Se você consegue compor para desenhos animados, você consegue compor para qualquer coisa” (HANSEN, 1999, p. 169), disse Curtin em entrevista, compositor das trilhas musicais para as animações da empresa Hanna Barbera. Ele se referia a experimentalidade das trilhas sonoras para desenhos animados no século XX. A exploração de diferentes instrumentações, ritmos e sons previamente não-musicais era uma constante para o gênero e consagraram um dos estilos musicais mais rebuscados já admirados.

Compositores contemporâneos se sentiram atraídos pelas possibilidades que a animação criaria para seu trabalho. O compositor Scott Bradley em entrevista observou o potencial para a apresentação de sua obra como compositor: “Apenas desenhos animados trazem ao compositor de cinema a oportunidade de ter sua composição ouvida por 6 a 7 minutos sem interrupções” (GOLDMARK, 2005, p. 49).

Essas qualidades atípicas para a música convencional e popular se devem ao que serve a música do desenho animado, e nesse momento passaremos a compreender o que integra seu invencionismo tão enriquecedor para a proposta desse gênero audiovisual.

Carl W. Stalling, compositor musical vinculado à Warner Bros. durante a década de 30 a década de 60, inspirado nos filmes de Buster Keaton, criou uma forte característica para suas trilhas musicais que influenciou muitos outros compositores: a intensificação direta das piadas com a música. Essa característica se sofisticou ainda mais e foi a primeira tentativa de “extremização”. Isso o tornou um dos mais influentes compositores do estilo.

Figura 10





Scott Bradley ao piano em 1930

Fonte: Academy of Motion Pictures Arts and Sciences

De acordo com Chion: “A relação precisa entre a animação e o som é a extremização, peculiar dos desenhos de Hollywood, onde cada movimento é traduzido em uma “trajetória musical”” (CHION, 1990, p. 120). Quando se refere a extremização no desenho animado, Chion se refere a associação musical direta com a cena.

Cada passo de um personagem pode ser representado por uma nota musical, a mais sutil escalada de velocidade no caminhar de alguém pode ser representada por uma modificação no andamento da música. Essa estética passou a ser adotada pois se notou que tornava a animação muito mais vívida e fortalecia a comicidade pela acentuação do que ocorria durante a cena. Com isso, a trilha musical na animação passou a ser um híbrido de todos os elementos sonoros do cinema convencional.

A extremização foi uma característica marcante nas animações da Disney. Era tão icônico que o produtor David O. Selznick cunhou o termo “Mickeymousing” para se referir ao ato de “musicar” cada gesto do personagem. Essa característica se espalhou e passou a fazer parte de outras animações de diferentes estúdios como Warner Bros. e MGM.

## **O COMPOSITOR NA CADEIA PRODUTIVA DA ANIMAÇÃO DOS ANOS 30 A 50**

Nessa ocasião, já observamos o surgimento de outra cadeia produtiva diferente da contemplada pelo cinema tradicional: para garantir o atributo que ficou

conhecido em estúdios como “timing” — que era o sincronismo entre a música e a animação — o compositor estaria mais “alto” na cadeia produtiva, subjugando a criação da própria imagem.

De acordo com Stalling, nos estúdios Warner Bros. assim que a forma básica da história fosse concluída em formato de storyboard, ele se encontraria com o diretor da animação imediatamente para que pudesse determinar a duração de cada cena a fim de que tivesse o tempo necessário para o desenvolvimento musical. Esse mapeamento permitia que o diretor falasse aos animadores quantos quadros de animação eles produziram, assim como também permitia ao compositor que escrevesse a música sem assistir à animação.

Nunca esperei que o desenho estivesse pronto. Normalmente ele compunha direto das minhas indicações em partituras, escrevendo as músicas diretamente da ação que eu indicava. Mais tarde ele diria “ei, teria como fazer esse *bang* (ou seja lá qual fosse o efeito sonoro) ser essa batida da música?” e isso funcionava melhor musicalmente, e assim era feito... (...) Se o gato andasse, eu diria a Carl quantos passos o gato deu, assim ele escreveria musicalmente esses passos para que ele andasse e parasse de andar no ritmo. Eu nunca escrevi nenhuma música, mas escrevia o texto e o ritmo para Carl. (FRELENG, 1994, p. 77)

Figura 11



Carl Stalling reunido com os animadores da Disney em 1929

Fonte: American Heritage Center

Lumet relata que o único exemplo de trilha sonora que “funciona” sem a imagem foi feita de maneira similar a que Stalling descreve seu trabalho.

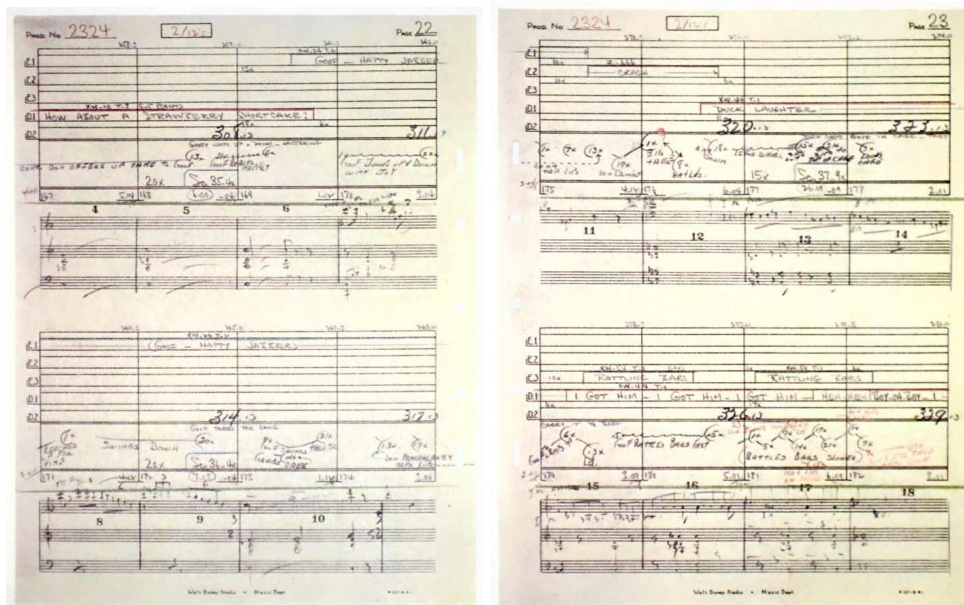
A única partitura cinematográfica que eu ouvi que pode se sustentar sozinha como obra musical é a “Batalha sobre o gelo”, de Prokofiev, do filme “Os cavaleiros de ferro” (ou Alexandre Newski). Ouvi dizer que Eisenstein e Prokofiev conversaram sobre ela muito antes de a filmagem ter início e que boa parte da composição começou antes das filmagens. Supostamente, Eisenstein chegou mesmo a montar parte da sequência para acomodar a partitura. Não faço ideia se essas histórias são verdadeiras. Mesmo quando ouço a música em disco hoje, começo a me lembrar visualmente. (LUMET, 1995, p. 160)

Apenas dessa forma seria possível que o sincronismo entre música e imagem funcionasse de forma tão precisa, a fim de acentuar tão bem cada movimento e impacto em cena, como visto nas animações dessa época.

Outros produtos dessa nova cadeia produtiva surgiram. Um desses é a técnica criada nos estúdios Disney de animação, chamada “bar sheet” (partitura de compassos). Esse artifício cria um canal direto entre o compositor e o animador. Nele, o compositor iria escrever o que aconteceria em cada compasso de sua música e, baseado nisso, o animador criaria a cena nesse compasso.

Se tornou uma marca registrada para que os estúdios reconhecessem onde ficaria a música, a animação e o diálogo e tornou a sincronia muito mais facilitada para a animação.

Figura 12



“Bar sheets” da animação “Frank Duck Brings ‘em Alive” de 1946

Fonte: <http://www.afilm.com/blog/2324-FDBBA-BS22.jpg>

Com o passar do tempo, se estipulou dentro dos estúdios Disney que o dito “mickeymousing” só seria utilizado em curtas. Os filmes longa-metragem utilizariam a técnica de “underscoring” (sub-composição); uma forma de composição que contemplaria menos os detalhes e mais o cenário geral.

O “underscoring” nada mais foi que a aposentadoria das “bar sheets” e inversão na cadeia produtiva da animação: quando o compositor deixaria de estar acima do trabalho de animação. Este acabou sendo o caminho para a criação de novas possibilidades no uso da música; influenciando também o surgimento de novos tipos de animação que não apenas a comédia, mas também animações em que existia o uso do silêncio.

Vale lembrar que muitas dessas técnicas de “underscoring” já eram utilizadas nos filmes do cinema convencional da época. No caso, estariam apenas sendo integradas à animação.

## CONCLUSÕES SOBRE O REFERENCIAL TEÓRICO

Buscando inspiração na trajetória da trilha sonora na animação, foi possível resgatar outras formas de produção que notavelmente produzem resultado mais próximo ao desejado para esse produto.

A forma mencionada de se observar a trilha musical por Lumet (1995, p. 161) é um dos referenciais claros que devem ser abordados; ao defender que a obra musical da trilha sonora raramente deve funcionar individualmente, como um trabalho completo por si só. Mas também, considerando com muita ênfase o outro lado de seu comentário: “Acho que isso pode ser a indicação de uma das indicações de uma boa música de cinema: a imediata lembrança de elementos visuais do filme a que a música da apoio” (LUMET, 1995, p. 161).

Acrescentando a esse comentário, o efeito mencionado por Chion e posto em prática por Stelling, a extremização, também é um referencial consolidado para esse trabalho. Mencionado como uma forma de se acentuar o movimento em cena e reforçar a piada e, portanto, a narrativa, é uma característica desejada para a trilha sonora que será produzida.

Também irei me pautar no que fora dito por Curtin ao mencionar a complexidade musical da trilha musical, ao invés do reduzido trabalho musical no cinema mudo, onde a instrumentação envolve apenas um instrumento e pouco desenvolvimento rítmico, melódico e até contextual com o que ocorre em cena, como já embasado anteriormente. Proponho, para uma trilha sonora mais contemporânea e que auxilie melhor a narrativa do filme, um desenvolvimento musical mais inventivo.

E por fim, observando a animação e, em específico, o desenho animado dos anos 30 aos anos 50 como um todo da forma que fora descrita por Goldmark, vejo-o como um referencial teórico por si só. A forma caricata e exagerada da representação dos sons, incluindo vozes e efeitos sonoros, a construção de temas musicais e estruturação.

Sobre tentar ser inventivo musicalmente e criar uma obra autônoma, Berchmans explica como isso já ocorrera e pode ser reincidente no produto deste trabalho.

De um modo geral, os anos 90 consagram a sonoridade sinfônica como base da maior parte dos scores dos grandes filmes. E, ao longo da década, os novos recursos técnicos dos anos 80 deixaram de ser novidade e passaram a se integrar com a instrumentação orquestral nas suas mais variadas formas. Além disso, na música popular, a grande mistura de estilos e o vale-tudo no caldeirão de influências nas novas composições forneceram mais cores e texturas sonoras para a música de cinema (BERCHMANNNS, 2008, p. 143)

Dessa forma, um caminho para se ser inventivo e original artisticamente como mencionado, seria através da mistura de gêneros e instrumentações<sup>3</sup> de diferentes naturezas e finalidades, como a união de instrumentos de diferentes áreas musicais. Minha forma peculiar de realizar isso será através da junção de instrumentos típicos da música de câmara com instrumentos da música contemporânea popular, como violão, guitarra e bateria.

Analisando o que já fora proposto aqui: a estética do underscoring, que sugere grandes conjuntos sinfônicos; a de animações dos anos 30 e 50 que sugere extremização e o desenvolvimento de texturas sonoras elaboradas e a própria inventividade que sugere recursos sonoros contemporâneos e sons mais recentes e inusitados.

Através desse entendimento e do resgate de um arcabouço de referências criativas e o entendimento de como elas podem individualmente influenciar na criação sonora, já podemos ter certeza de inúmeras variáveis que irão compor a trilha sonora do filme: a instrumentação musical, o desenho de som, a textura sonora a se procurar, entre outros.

## **METODOLOGIA**

A metodologia e etapas de criação serão citadas em sessões abaixo, porém antes de tudo deve-se compreender o que cada significa em uma visão macro e menos específica e como cada uma impacta no resultado final do produto.

Primeiro surge a necessidade de se compreender a obra como um todo, um trabalho de análise do filme que deve anteceder qualquer impulso e vontade de

---

<sup>3</sup> Instrumentação disponível na capa da partitura em “Anexos”

iniciar sua produção. A ideia não está em apenas compreender o trabalho como também facilitá-lo, observando nuances e padrões que reduziriam esforços e otimizariam o processo produtivo. Essa iniciativa está traduzida no “Storyboard” e em parte no “Desenho de som”.

Em seguida, o desenho de som irá determinar como funcionarão as demais atribuições sonoras, pois este determina a forma que o som será posto em evidência e, portanto, interpretado. De tal forma, evita que o foley ou o profissional de SFX trabalhem desnecessariamente.

Finalmente no âmbito produtivo/prático, está o trabalho como foley, efeitos sonoros e composição musical para o filme. Os três foram realizados na ordem citada, por motivos criativos e produtivos explicitados abaixo. E para finalização do trabalho de som, a etapa de mixagem.

O foley primeiramente pois este pode ser criado de forma independente dos demais produtos e irá determinar as “demandas” para os próximos. Por exemplo, apenas após o finalizar a parte de foley pude notar a necessidade de que as cenas que ocorrem no espaço fossem preenchidas por um efeito sonoro. E apenas após a inserção desse efeito sonoro notei a necessidade de que a trilha musical se silenciasse durante essa cena.

## **STORYBOARD<sup>4</sup>**

Vendo inicialmente a utilidade do storyboard do ponto de vista do compositor musical, relembro os “bar sheets” (até o momento o artifício apresentado com maior sucesso em se criar a sincronia entre música composta e imagem) que separava a estrutura visual em elementos menores que pudessem ser trabalhados pelo compositor com mais precisão cada (compassos musicais, no caso), decidi por separar o filme em planos. Assim, cada plano seria uma sessão musical avulsa que contempla o que ocorre em cada um. Ao final do processo de composição, se teria uma obra musical que aborda musicalmente cada cena no filme detalhadamente e, unida e finalizada, o filme inteiro.

---

<sup>4</sup>Acessível no capítulo “Anexos”.

Claramente não é possível criar “bar sheets” para um filme já produzido, visto que ele é um elemento de pré-produção que influenciaria todo o resto da criação. Entretanto, essa é uma forma de criar uma guia com função similar. A intenção final dessa guia é tornar mais simples alcançar a extremização citada por Chion.

Já do ponto de vista de *sound design*: a necessidade de se ter um storyboard está em compreender a quantidade de variações do mesmo efeito sonoro que serão necessários e a quantidade de ambientes que terão que ser trabalhados. Por exemplo, algumas das locações do curta são fábrica, espaço e água. Com isso já podemos presumir que precisaremos de sons de máquinas, precisaremos trabalhar com o eco para simular a sensação de vácuo do espaço e o som de impacto em água.

Também podemos notar pelas imagens a quantidade de personagens em movimento em solo, isso denota também que o som de “pisadas” em chão serão uma constante entre os sons necessários. Além disso, podemos notar a estética do filme. O visual já inspira o tipo e textura dos sons que haverão para “combinar” com a proposta.

Além de tudo isso, ter o *storyboard* é um passo para facilitar a compreensão do filme como um todo. Todas essas conclusões a respeito do filme devem ser tiradas antes de se criar uma trilha sonora, e quase todas são possíveis através de um *storyboard* em mãos, que acabará servindo como um referencial para o criador audiovisual.

## DESENHO DO SOM

Devemos lembrar que o som deve servir à história e, portanto, é importante perceber que nem todos os sons são importantes e, portanto, não deveriam ser inseridos — deixamos isso apenas para aqueles que guiarão o espectador na narrativa.

Por exemplo, em uma cena onde pelo menos 7 personagens martelam diferentes objetos, quantas marteladas são realmente necessárias para transmitir a sensação da cena ao espectador? Certamente, se o som de cada martelada em ritmos diferentes for incluída de forma fidedigna ao que é apresentado em tela,



resultará em um som poluído e estritamente ruidoso. Confuso ao espectador e ao fim, insignificante para a história.

Deve-se compreender que, a partir do momento que se dá som a qualquer elemento visual do filme, passamos a lhe dar destaque em relação todos os demais que estão mudos e passam a se tornar “invisíveis” na dimensão sonora. Portanto, a escolha de se dar som a algo é a de colocá-lo em evidência e conseqüentemente interferir de forma direta na narrativa e na compreensão do filme, isso se aplica até mesmo a eventos que, na realidade, não reproduziriam som. Note: um aperto de mão entre duas pessoas não emitiria som algum ou, caso emitisse, seria na maioria das vezes praticamente imperceptível. No entanto, se é importante para a narrativa que esse aperto de mão tenha destaque, é esperado que esse aperto de mão tenha representação sonora.

Com o previsto em mente, na concepção do som para esse curta, optei por destacar na maior parte do tempo os sons do protagonista. Pois na minha interpretação, sendo um curta datado em relação ao trabalho de câmera (praticamente inexistente), o protagonista não é destacado em primeiro plano, como seria o ideal de acordo com o cinema contemporâneo. Todavia, narrativamente ele está. Isso torna o curta de difícil compreensão para muitos espectadores recentes. Sendo assim, com ao menos os seus sons em primeiro plano, a noção de protagonismo ficará mais clara.

Também como uma decisão do desenho de som, os personagens terão voz física; elas existirão para destacar a gesticulação constante que é feita pelos atores e que seria “apagada” caso fosse muda. Mesmo que não tenha significado linguístico e textual, as falas significam muito para o curta: esclarecem as interações entre os personagens, podem transmitir o ritmo de fala, seu estado emocional e, caso aguda ou grave ou a depender da textura da voz, transmitem arquétipos para o espectador.

A escolha de fazer o som dos selenitas o de macacos alterado digitalmente (invertido e mais agudo) se dá pelo fato de que os selenitas são inegavelmente semelhantes ao ser humano, porém com uma postura agressiva e movimentos acrobáticos. Isso faz com que o espectador associe imediatamente os personagens

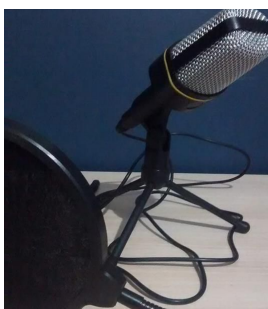
a macacos de forma inconsciente, porém, reconhecendo que o som não é exatamente de um, pois fora alterado.

## O OFÍCIO DO FOLEY

Ao se aventurar como um criador de sons que já são sugeridos em imagem ou um “dublador de ações”, deve-se pensar primeiramente em atentar para os sons que estarão sempre presentes. No curta de Méliès, já foi possível adiantar nas primeiras horas de gravação o som de pisadas no chão: eles compõem algo em torno de 6 minutos de faixas de áudio. Em segundo lugar na re-aparição de sons, está o manusear e movimento de peças de roupas.

Entretanto, esses dois sons já apresentam dificuldades produtivas, e essas dificuldades estão na microfonação. Para sons mais pontuais e “secos”, obtive melhores resultados utilizando o microfone condensador omnidirecional: ele mantinha a reverberação natural do ambiente e entregava um áudio mais convincente. Utilizei-o para gravar os sons de passos (pisadas), marteladas, toques de giz em quadros, toques de guarda-chuva ou bengala no chão e impacto em roupas.

Figura 13



Fonte: foto autoral

Já em sons muito caracterizados pela textura, obtive melhores resultados utilizando um microfone direcional mais simples que pouco seria imaginado em uma gravação profissional de sons justamente por sua característica mais atrativa nessa situação: a sensibilidade para ruídos normalmente indesejados.

Sons mais difíceis de se captar foram possíveis somente com ele, como o som da textura de roupa sendo manuseada, toques corporais, cadeiras sendo empurradas e a subida em escadas. Entretanto, visto a menor clareza de sons como esse, foi necessário uma mixagem e tratamento mais específico do som até o resultado desejado.

Figura 14



Fonte: foto autoral

Abaixo algumas soluções criativas imaginadas para alguns sons conseguidos para o produto:

- O som de marretadas no metal se provou similar ao de uma colher de metal que bate em um copo de vidro após algumas alterações no *pitch* durante a mixagem do som. É interessante notar que o copo já produz um efeito similar ao *reverb* que o som sugeriria.

Figura 15



Fonte: cena do filme/foto autoral

- O som de pisadas em chão de madeira foi conseguido com uma camada circular de madeira e sapatos que parecem similares aos que os personagens usam em cena. Já os femininos, que aparentam que emitiriam um som mais agudo ao pisar foi conseguido com a alteração do *pitch* do mesmo som.

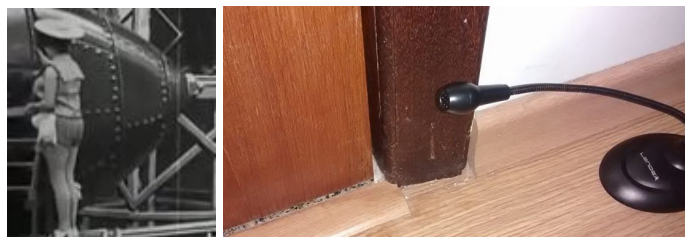
Figura 16



Fonte: cena do filme/foto autoral

- O som da porta do foguete que se fecha é o rangido de uma porta de madeira que se fecha lentamente sendo acelerado em duas vezes na pós-produção.

Figura 17



Fonte: cena do filme/foto autoral

- O som de vento intenso fora conseguido através da sobreposição de várias camadas de som de chuva com redução de  $\frac{1}{4}$  da velocidade do som para se conseguir um resultado mais grave.

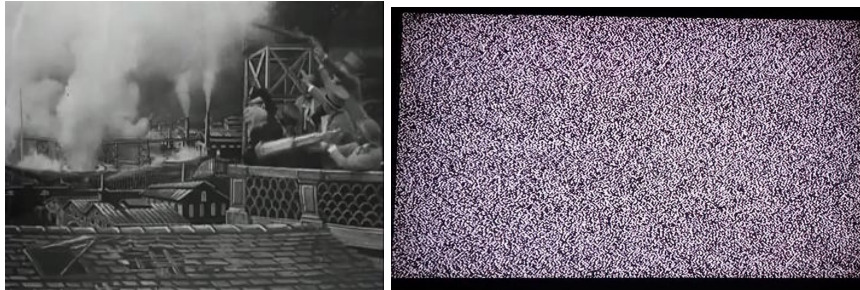
Figura 18



Fonte: cena do filme/foto autoral

- O som de fumaça, assim como o som de se arrastar o corpo no chão e o som de descer pela corda são todos estática televisiva sem muitas alterações se não as feitas tipicamente em todos os outros como alteração de volume e às vezes um pouco de *reverb* a depender do contexto da cena.

Figura 19



Fonte: cena do filme/foto autoral

## EFEITOS SONOROS (SFX)

A criação dos efeitos sonoros foi conseguida com uso de outros sons que acabaram assumindo aplicações inusitadas nesse contexto, envolvendo muito mais efeitos e mixagem de sons que o que fora conseguido como foley. O grito dos selenitas, por exemplo, são gritos de macacos executados ao contrário, com aceleração de 50%, ainda incluindo uma equalização para remover as frequências mais graves e o efeito de distorção para gerar a sensação de forte vibração em picos sonoros.

Essa sintetização desse som tem como objetivo a criação de uma sensação de o grito de um animal com tanto poder de expressão quanto o ser humano, porém incompreensível.

Em outras ocasiões, o processo de criação de efeitos sonoros se misturou com o de ambientação e com o de música. Foi o que ocorreu no som de fundo que é executado enquanto os personagens estão na lua: foi empregado um sintetizador que é muito utilizado na música eletrônica e configurado para gerar notas agudas com bastante *eco* e *reverb* em um andamento musical extremamente lento. O efeito disso é a sensação de inabituação.

Figura 20



Sintetizador digital utilizado no produto

Fonte: imagem autoral

Quando o personagem professor se aproxima perto de buracos na lua que explodem ao seu lado, ele sofre um efeito de surdez temporária que se dá por um *click* sonoro longo e agudo. Esse *click* é, na verdade, o som que se escuta durante a tela de introdução que se escuta em VHS, as chamadas “colorbars”. Todavia, a frequência em que é executada não é o suficiente para criar o efeito, então o som foi aumentado em 10 semitons, tornando-se muito mais agudo.

Figura 21



Fonte: cena do filme/"colorbars" analógicas

- O som do tiro que joga o foguete à lua é um peso de porta sendo atirado em uma pia de cerâmica gravado 7 vezes sobrepostas e com sua velocidade reduzida em 5 vezes. A cerâmica gera um eco diferente que se soma ao *reverb* adicionado na mixagem causando um som mais grave e intenso.

Figura 22



Fonte: cena do filme/foto autoral

## COMPONDO MUSICALMENTE PARA O FILME

Resgatando o que fora dito por Guyot a respeito do ritmo no cinema e diretores que “contam” o tempo ou os compassos (pulsos); ao trabalhar com “Voyage dans la lune” tive certeza que Méliès contava compassos, ou ao menos contou durante a produção desse filme.

Existem momentos em que o ritmo está impresso de forma explícita no filme, como nas marteladas dos operários que construíam o foguete. Também existem momentos em que o ritmo é obtuso e dissipado, ou até mesmo livre, como nas cenas que se passam durante os primeiros momentos a partir do pouso na lua.

Mas diria que nesse filme, a maior parte do tempo o ritmo está semi-exposto e requer atenção para ser desvendado. Ele está muitas vezes no mais inusitado, como no humor físico dos escorregões dos personagens ou pancadas nos selenitas; e menos no mais esperado como nos fatos em si.

A forma mais evidente de se auxiliar a narrativa, além de expor o ritmo e movimento dos personagens, é a criação dos temas musicais. Temas, no mundo da música, são partículas musicais recorrentes que sugerem melodias completas. No mundo do cinema esse termo também é comum, mas está diretamente relacionado ao conceito narrativo; fomentando os termos “músicas-tema” que podem ser para personagens, ambientes, ocasiões, entre outros elementos.

Esse recurso faz com que o espectador associe o que acontece em determinada cena com a sensação que tentou se estabelecer em outra. Quando o personagem surge no cenário pela primeira vez e sua música-tema começa a tocar, ao ouvirmos essa música novamente durante sua morte, por exemplo, nos conectaremos com a primeira sensação de o ter conhecido. Esse é um recurso recorrente para provocar a catarse no espectador.

Nessa trilha sonora “Viagem ao Mundo dos Sons” me especializei na criação de músicas-tema para ocasiões. Elas inclusive podem ser listadas e relacionadas a cada cena em que são executadas, a ideia é denotar a similaridade que as cenas tem entre si, justificando o porque o tema ressurgue especificamente em algumas.

O tema executado no primeiro plano sugere **suspense**; sua melodia acontece inteiramente na região grave, sendo executada por violoncelo e rabecão e, em variações, com o baixo elétrico. Esse tema é executado:

- Enquanto os cientistas aguardam o professor para explicação do plano de viagem à lua;
- Durante a explicação do professor;
- Durante a exploração subterrânea da lua.

Figura 22



Violoncelo

Rabecão



Fonte: partitura original/cenas do filme

O tema de suspense em todas às vezes que é executado escala para o tema de **tensão**. É rápido e intenso e as notas são bem marcadas, na sua primeira e última execução ele evolui para uma melodia mais ritmada e dançante, sugerindo uma perseguição ou correria. É executado nas seguintes partes:

- Durante a discussão entre os cientistas;
- Após a descoberta do primeiro selenita na lua;
- Durante o segundo conflito (no tribunal) entre os humanos e selenitas que desencadeia em uma perseguição.

Figura 22

2'04.1"

f

f

2'48.5" 2'49.1"



Fonte: partitura original/cenas do filme

O tema de **descoberta** denota felicidade e leveza. Em um andamento mais lento e em tempo de valsa, a sua instrumentação é reducionista, sendo composta apenas para piano e cordas. As cenas em que é executada são:

- Quando os cientistas se reúnem no topo do prédio para observar o céu através de um telescópio;
- Os cientistas entrando pela primeira vez no foguete;
- A lua é apresentada pela primeira vez em um plano individual;
- O foguete cai de volta à terra e os cientistas voltam para a cidade.

Figura 25

4'12.0"      4'15.9"      4'19.7"      4'23.5"

91

*pp*

*mp*    *pizzicato*    *arco*



Fonte: partitura original/cenas do filme

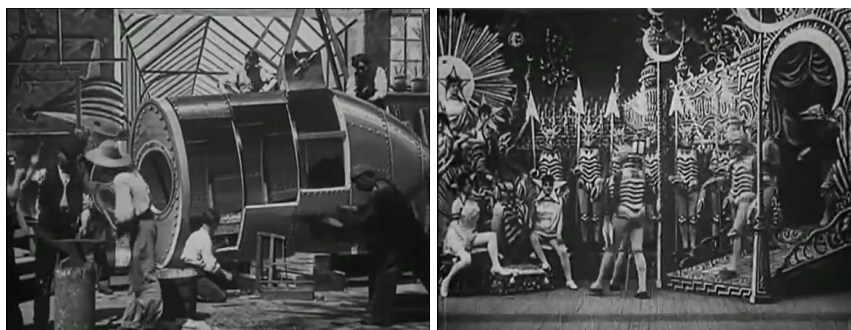
O tema para **estabilidade** surge em momentos de maior calma, quando os personagens estão realizando suas funções mais previsíveis, sem grandes acontecimentos ou imprevistos.

- Durante a construção do foguete, quando os cientistas martelam e constroem peças de aço e madeira;
- Quando os selenitas levam os cientistas para aguardarem um julgamento no tribunal.

Figura 26

2'56.5"    3'00.2"    3'03.9"    3'07.6"    3'11.3"

71



Fonte: partitura original/cenas do filme

O tema do **professor** surge em dois momentos marcantes do personagem:

- Primeira aparição em tela, durante a reunião dos cientistas;
- Ao fixar seu guarda-chuva no chão e torná-lo um cogumelo.

Figura 27

.7"                      32.6"                      34.5"



Fonte: partitura original/cenas do filme

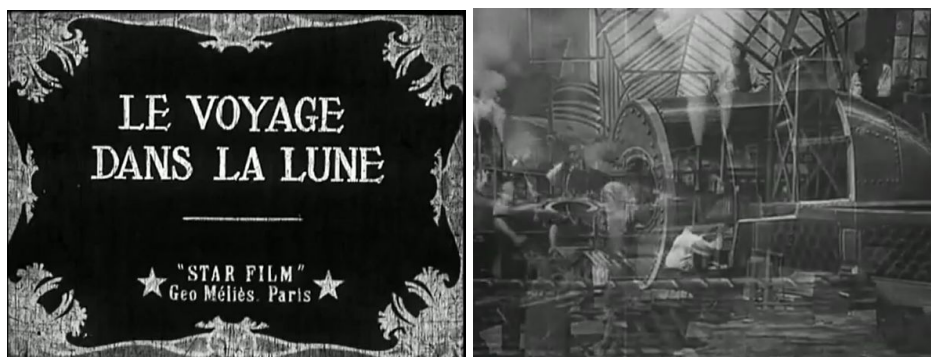
O tema de transição é executado apenas duas vezes também:

- É a música de abertura em uma versão reduzida, durante os letreiros que antecedem o filme;
- Transição da cena da construção do foguete para cena do telhado.

Figura 28

Moderate ♩ = 53

T  
A  
B



Fonte: partitura original/cena do filme

## MIXAGEM

O processo de mixagem é descrito já no título do capítulo de “Fazendo Filmes” (LUMET, 1995) como “a única parte monótona da feitura do filme”. Entretanto, é de suma importância para o filme que ele exista, e uma mixagem ruim pode acarretar em um verdadeiro desperdício do trabalho de som por completo.

Após todos os trabalhos concluídos dos profissionais de som, resta a mixagem inserir esses trabalhos no produto. Mixar o filme nada mais é que juntar as diferentes trilhas de som e criar a trilha sonora final do filme. Entretanto, por mais simples que possa parecer, é um trabalho que exige muita paciência e tato, onde apenas os maiores conhecedores das qualidades do som no cinema podem atuar.

Em uma primeira análise, poderíamos dizer que este é um trabalho destinado aos técnicos de som, porém, seria arriscado deixar que um técnico de som que tenha apenas conhecimentos a respeito de manipulação de áudio exercesse essa função em um filme.

Caso esse técnico esteja apenas procurando nivelar o áudio para evitar o “clipping” (quando o som ultrapassa o volume máximo), ele acabará pecando no objetivo de tornar o som uma ferramenta narrativa podendo até mesmo torná-lo algo desagradável no decorrer do filme.

Em alguns momentos pode ser mais desejável, por exemplo que a música esteja muito mais imperceptível o diálogo e em outros o contrário. O mesmo pode se aplicar aos efeitos sonoros. Isso cabe à mixagem ajustar, e o mixador deve estar disposto a ficar horas na frente do filme ajustando cada fatia de som para encontrar um resultado final agradável.

Ainda explicando o trabalho de se adequar o áudio à imagem, cito aqui o que ocorrera na criação desse produto: enquanto mixava o áudio para remover picos que haviam restado, notei que, por mais que os sons estivessem sincronizados com a imagem, eles não pareciam pertencer a ela. O efeito que eles causavam era de que o som partia de trás da câmera que capturava o filme.

Depois de muito refletir o que poderia estar causando isso, notei que isso ocorria pois, pelo fato do filme ocorrer todo em plano geral, sem nenhuma aproximação de câmera, os sons deveriam parecer sempre um pouco distantes. Para solucionar esse problema de espacialidade do som, na equalização removi as frequências altas de todos os sons e acrescentei um pouco de eco em alguns que ainda assim não estava convincentes. Essa configuração é usada tipicamente para gerar o efeito de que o som parte de uma fonte mais distante.

Outra decisão de mixagem mais heterodoxa tomada nesse produto foi a de tornar a música mais alta que os efeitos sonoros durante a cena na lua em que os cientistas são acordados pela poeira dos planetas.

Figura 29



Cena mencionada

Fonte: "Viagem à lua" (1902)

A ideia de fazer a música mais alta nesse ponto é a de criar uma cena semelhante a um clipe musical, em que os personagens e ações pareçam estar ocorrendo em um ritmo marcado pela música, e não o contrário. Para isso a música precisaria ser muito mais marcante e seu volume, muito mais alto. Essa decisão na mixagem reflete diretamente a decisão criativa com a finalidade de tornar a experiência do curta menos monótona.

A mixagem também está diretamente relacionada às evoluções tecnológicas no cinema. Cada vez que um novo sistema de som é desenvolvido e posto no mercado, torna-se também desejável que a mixagem adapte o som para esse novo sistema. Por exemplo, desde o surgimento do Dolby, espera-se do técnico que ele alinhe o som para esse sistema.

Um exemplo icônico é que após o surgimento do estéreo, se espera que o som também possa responder bem a sua posição espacial. Se o personagem está na esquerda e lá faz alguma ação, é desejado que o som saia pelo alto falante esquerdo. Pode-se esperar que sejam gastas várias horas ajustando cada nuance do som na mixagem.

Lembro ainda de como o som varia de forma expressiva a depender do dispositivo utilizado para apreciá-lo. Nas primeiras mixagens obtive ótimos resultados no fone de ouvido profissional que utilizo comumente para mixar músicas, porém ao colocar o filme na televisão, tive um resultado muito distante do esperado. A televisão não destaca tão bem algumas frequências sonoras para o espectador quanto o fone de ouvido, os ecos em alguns efeitos sonoros não saiam, e o *reverb* nunca estava alto o suficiente.

Acabei em uma batalha onde, sempre ao tentar ajustar o som para funcionar bem em um aparelho, “sacrificava” a qualidade de reprodução no outro. O erro está em tentar adequar o som para funcionar perfeitamente em todos os aparelhos, pois com as propriedades divergentes de cada, isso nunca ocorrerá. Quando passei a utilizar a televisão como parâmetro maior para testar o som observando a finalidade do trabalho, consegui prosseguir com o processo de mixagem de maneira mais concreta. Ao fim, o trabalho do mixador acaba determinado por um meio onde será transmitido o produto final: cinema, *home-video* ou televisão aberta?

## CONCLUSÕES

O som sincronizado vindo da evolução tecnológica no som criou diversas novas formas de se produzir para o cinema, com modelos diferenciados entre. É interessante como, de certa forma, mesmo após o surgimento do som sincronizado no cinema muitas táticas se mantiveram semelhantes às anteriores a sua invenção (cinema mudo). Os *foleys* por exemplo, podem ser comparados aos contra-regras

que, em 1900, simulavam os efeitos sonoros com objetos nas salas de projeção; e também não seria completamente errado dizer que os compositores musicais que tiveram a oportunidade de trabalhar com cinema a partir de 1915 realizavam seu trabalho de forma muito diferenciada daqueles que exercem essa função atualmente.

Todavia, é plausível assumir que o som sincronizado foi um motivador de novas formas de se criar que resultaram em diferentes trabalhos criativos, e essa diferença está refletida no planejamento dos estúdios, estabelecendo novas cadeias produtivas que acabam por viabilizar resultados muito diversificados entre si.

A “extremização”, por exemplo, nada mais é que um resultado de uma cadeia produtiva diferenciada no que tange a composição de trilhas para cinema. Contrariando o usual, nela o compositor é colocado em outro patamar hierárquico na produção. Como resultado dessa transgressão do que é feito usualmente, o resultado é outro tipo de trilha musical. O expoente para possibilitar esse efeito, no fim, é uma cultura organizacional diferenciada.

No produto “Viagem ao mundo dos sons” houve a intenção de abordar a contemporaneidade musical e uní-la a “conservadora” natureza do som no cinema. Houve menções diretas à dita extremização entre o desenvolvimento de temas, assim como a música praticada no cinema convencional também esteve lá. Porém, o mais importante elemento para construir esse produto foi a intenção de desenvolvimento da narrativa proposta pelo filme.

Esse primor por essa característica existiu para se comprovar a possibilidade de se sugerir um novo entendimento narrativo de um filme por meio de sua música. Quando se repete um tema musical em meio a momentos em que a emoção em cena é semelhante, ele volta a assumir o mesmo valor sentimental que teve na outra ocasião.

O potencial de se fazer isso na realidade é universal da trilha sonora, como sugeriu Berchmans (2006, p. 143), ao sugerir que a principal função da trilha sonora é auxiliar a narração e o estilo, independente das características sonoras que são propostas. Ou Lumet (1995, p. 162) ao mencionar o que diz ser uma de suas trilhas sonoras prediletas: “Estou pensando na magnífica partitura de Howard Shore para



“O Silêncio dos Inocentes”. Quando vi o filme, não a ouvi. Mas a sentia sempre. É o tipo de partitura que tento conseguir na maioria de meus filmes”.

Pode-se dizer que esse foi o maior objetivo de todas as mudanças organizacionais na produção sonora no cinema: facilitar ou aumentar o poder narrativo do filme e torná-lo mais intenso emocionalmente. Em todas as gerações os cineastas elevaram essa necessidade e, com base nisso, tentaram optar por uma evolução. Ainda podemos observar que qualquer evolução tecnológica no cinema surge para a mesma finalidade. Assim, concluo afirmando que o exercício desse produto em contemporizar o curta de Méliès, na verdade, acaba também por deixar sua memória ainda mais viva.

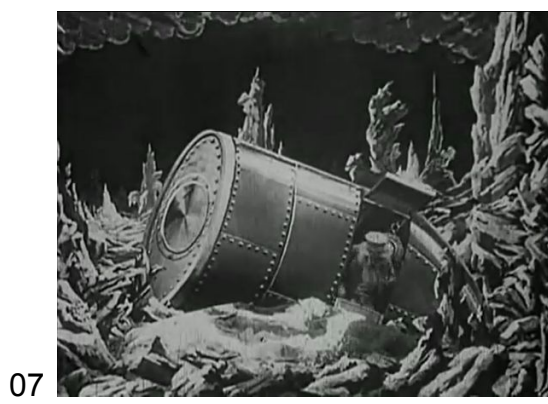
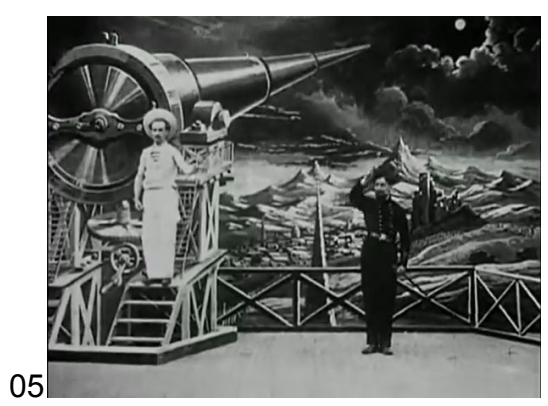
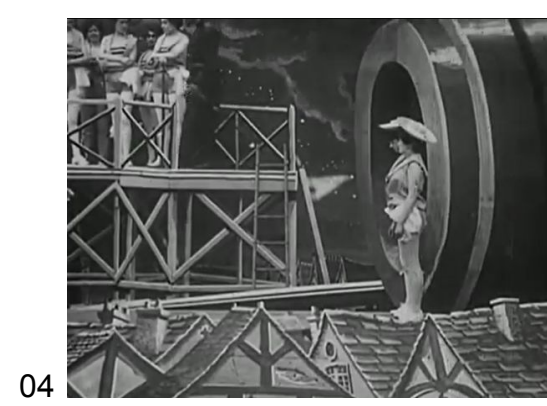
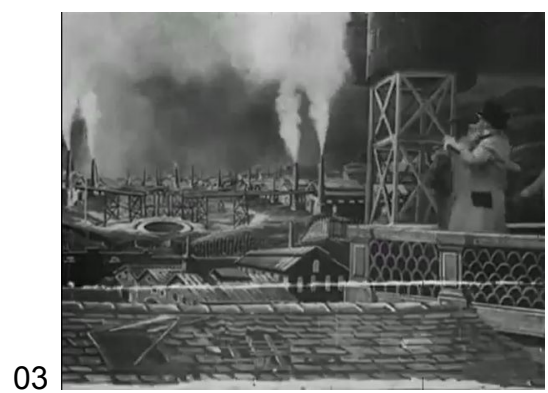
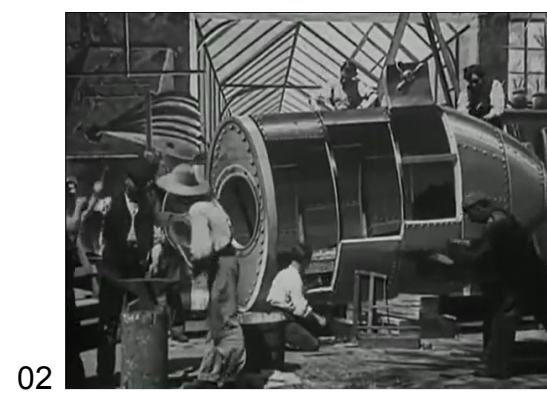
## REFERÊNCIAS

- **1895: Primeira sessão pública de cinema.** DW. Disponível em: <<http://www.dw.com/pt-br/1895-primeira-sess%C3%A3o-p%C3%ABblica-de-cinema/a-3762572>> Acesso em 02 de out. de 2016
- ROSENFELD, Anatol. **O olho de vidro de “Nove, Novena”.** 1. ed. 1970, O Estado de São. Paulo.
- BELLANO, Marco. **Notes on Movemen: Analysis, Historical Outline,** Università degli Studi di Padova. 2013, Dipartimento dei Beni Culturali. Disponível em: <[https://www.academia.edu/4602752/Notes\\_on\\_Movement.\\_Music\\_for\\_Animated\\_films\\_Analysis\\_Historical\\_Outline\\_Case\\_Studies](https://www.academia.edu/4602752/Notes_on_Movement._Music_for_Animated_films_Analysis_Historical_Outline_Case_Studies)> Acesso em 21 de outubro de 2016.
- BERCHMANN, Tony. **A música do filme.** 5. ed. 2006, Escrituras, 196 p.
- CHION, Michel. **Audio-Vision: Sound on Screen.** 14. ed. 1994. Columbia University Press. 239 p.
- Richard Davis, **Complete Guide to Film Scoring: The Art and Business of Writing Music for Movies and TV.** Disponível em: <[http://hugoribeiro.com.br/biblioteca-digital/Davis-Complete\\_Guide\\_Film\\_Scoring.pdf](http://hugoribeiro.com.br/biblioteca-digital/Davis-Complete_Guide_Film_Scoring.pdf)> Acesso em 03 de set. de 2016.
- EZRA, Elizabeth. **Georges Méliès.** 2000, Manchester University Press. 166 p.
- FISCHOFF, Stuart, BLOOM, Alan. **The Evolution of Music in Filme and Its Psychological Impact on Audiences.** 2005, California State University, Los Angeles
- GOLDMARK, Daniel, TAYLOR, Yuval. **The Cartoon Music Book.** 2002, Chicago Review Press. 320 p.
- GOLDMARK, Daniel. **Tunes for 'Toons: Music and the Hollywood Cartoon.**

- 2005, University of California Press. 243 p.
- GRIFFITH, D. W. [The Birth of a Nation]. Estados Unidos, Epoch Producing Corporation, 1915. Longa-metragem, 3 horas e 15 minutos.
  - GUYOT, Albert. "Éditorial – Réflexions sur le cinéma pur". 1. ed, 1927, Cinégraphie, página única.
  - HORN, Geoffrey M. **Movie Soundtracks and Sound Effects**. Gareth Stevens, 2007, 476 p.
  - LINKLATER, Richard. [Waking Life] Estados Unidos, Fox Searchlight Pictures, Independent Film Channel (IFC), Thousand Words, 2001. Longa-metragem de animação. 99 minutos.
  - LUMET, Sidney. **Fazendo Filmes**. 2. ed, 1995. Vintage.
  - LUMIÈRE, Auguste, LUMIÈRE, Louis. [L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat]. França, Lumière, 1896. Curta-metragem, 1 minuto.
  - MANZANO, Luiz Adelmo F. Som-Imagem no Cinema. 1. ed. 2003, Perspectiva, São Paulo.
  - MARMORSTEIN, Gary. **Hollywood Rhapsody: The Story of Movie Music**. 1. ed, 1997. Schirmer.
  - MÉLIÈS, GEORGES. [Illusions Fantasmagoriques]. França, Star Film Company, 1898. Curta-metragem mudo, 1 minuto e 18 segundos. Domínio público.
  - MÉLIÈS, GEORGES. [Voyage Dans La Lune]. França, Star Film Company, 1902. Curta-metragem mudo, 12 minutos e 55 segundos. Domínio público.
  - MÉLIÈS, Georges. **"A Fantastical ... Trip to the Moon"**. 1. ed, 1902. State University of New York Press.
  - Revista USP Novos Olhares, **Trilha Sonora O Cinema e Seus sons**. Disponível em:  
<<http://www.revistas.usp.br/novosolhares/article/download/55404/59008>>  
Acesso em 10 de outubro de 2016.
  - TURNER, Osie. **The Alchemist of Light: A Biography of Georges Méliès**. 2013. Osie Turner, Smashwords.
  - XAVIER, Ismail. **A Experiência do Cinema**. 1. ed, 1987. Ismail Xavier
  - WINGE, John H. **Cartoons and Modern Music**. 1948, Sight and Sound, p. 137.
  - WIRED, **Animating a Waking Life**. Disponível em:  
<<https://www.wired.com/2001/10/animating-a-waking-life/>> Acesso em 5 de outubro de 2016.

# ANEXOS

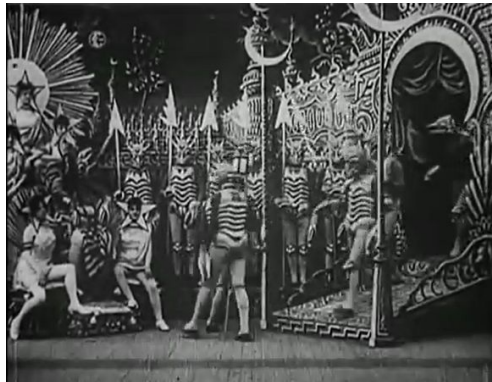
## STORYBOARD



08



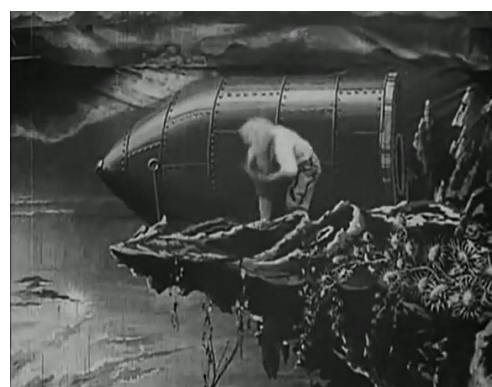
09



10



11



12



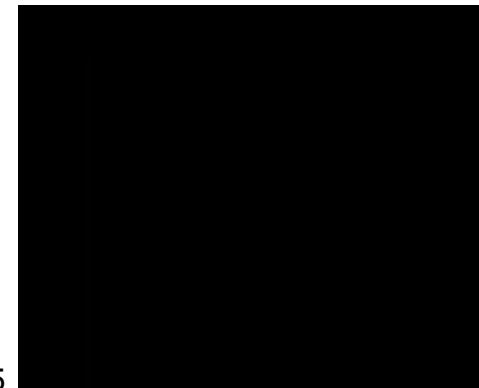
13



14



15



## CAPA DA PARTITURA

Partitura completa

Rafael Ribeiro

## Viagem ao Mundo dos Sons

Peça para:

- Flautim
- Flauta
- Oboé
- Clarinete em Sib
- Saxofone alto
- Saxofone tenor
- Saxofone barítono
- Fagote
  
- 2x Trompete em Dó
- Corneta em Sib
- Trombone
  
- Tímpano
- Bateria
- Violão
- Guitarra elétrica
- Baixo elétrico
- Sintetizador digital
  
- 2x Violino
- Viola
- Violoncelo
- Rabecão

## APÊNDICE

### FICHA TÉCNICA

Ano de produção: 2016

Sistema Operacional: Windows 10

Software de edição de vídeo: Adobe Premiere CC 2015

Software de mixagem de música: MixPad Audio Mixer

Edição de áudio: Audacity

Conversão de arquivos: FormatFactory

Sampler: Fruity Loops Studio 10

Software de composição: Sibelius 8.0

Biblioteca de playback: Sibelius 8 Sounds

Piano digital: Yamaha P-95

VSTs Framework: Kontakt 5

Guitarra elétrica: Strawberry Kontakt

Bateria acústica: EZdrummer

Percussão acústica: EZXpercussion

Sintetizador: eMoog

Violão acústico: RealGuitar

Baixo elétrico: Scarbee Rickenbacker