

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE MÚSICA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MÚSICA

CAIO AMON

**Imagens sonoras:
interações multimídia como estratégias de composição musical na trilha sonora do
filme “NAU” (2022)**

Memorial de Composição

Porto Alegre
2024

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE MÚSICA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MÚSICA

CAIO AMON

**Imagens sonoras:
interações multimídia como estratégias de composição musical na trilha
sonora do filme “NAU” (2022)**

Memorial de composição submetido como requisito parcial à obtenção do título de mestre em Música pelo programa de Pós-Graduação em Música da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientador: Prof. Dr. Celso Loureiro Chaves

Porto Alegre

2024

FICHA CATALOGRÁFICA

CIP - Catalogação na Publicação

Amon, Caio
Imagens sonoras: interações multimídia como
estratégias de composição musical na trilha sonora do
filme "NAU" (2022) / Caio Amon. -- 2024.
156 f.
Orientador: Celso Loureiro Chaves.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal do
Rio Grande do Sul, Instituto de Artes, Programa de
Pós-Graduação em Música, Porto Alegre, BR-RS, 2024.

1. Composição musical. 2. Processo de composição.
3. Música e multimídia. 4. Trilha Sonora. 5. Cinema.
I. Loureiro Chaves, Celso, orient. II. Título.

FOLHA DE APROVAÇÃO

CAIO AMON

**Imagens sonoras:
interações multimídia como estratégias de composição musical na trilha
sonora do filme “NAU” (2022)**

Memorial de composição submetido como requisito parcial à obtenção do título de mestre em Música pelo programa de Pós-Graduação em Música da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientador: Prof. Dr. Celso Loureiro Chaves

Aprovado em: Porto Alegre, 2024.

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. Celso Loureiro Chaves
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Prof. Dr. Miriam Rossini
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Prof. Dr. Sergio Freire Garcia
Universidade Federal de Minas Gerais

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais, Ruza e Sergio, por terem despertado em mim, cada um à sua maneira, o relacionamento íntimo com a música; e ao meu irmão Théo, por conjugar desta paixão que nos aproxima. À minha esposa Camila, por cuja iniciativa ingressei no mestrado, e com quem compartilho a vida, sonhos e realizações artísticas. Ao meu orientador, o Prof. Dr. Celso Loureiro Chaves, por suas observações precisas e afetuoso incentivo em buscar a excelência. Ao Prof. Dr. Antônio Borges-Cunha e colegas da Pós-Graduação em Música pelo acolhimento e contribuições ao longo da pesquisa. Aos amigos próximos e artistas com quem colaborei durante minha trajetória como compositor.

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

Nicholas Cook, *Analysing Musical Multimedia*, 2000, p. 92

RESUMO

Este memorial de composição busca reconstituir meu processo de composição da música fílmica para o curta-metragem “NAU” (2022), investigando como as interações da música com outras mídias visuais e sonoras constituíram estratégias de composição musical. O exame do processo compositivo destaca como a minha percepção da música em contexto multimídia fez emergir sentidos através de mecanismos complexos e simultâneos, que descrevo através de conceitos advindos das áreas da música, psicologia da música, semiótica musical e estudos fílmicos: congruência e associação, analogias, referencialidade extramusical, funções narrativas e níveis narrativos musicais. Descrevo os materiais musicais utilizados na composição, agrupando-os em famílias, e represento o processo compositivo em um gráfico genealógico que reconstitui em uma linha do tempo as decisões tomadas, conectando-as causalmente e relacionando-as à estrutura do filme e a outras mídias e referências externas. Examino as estratégias multimídia utilizadas na composição em três capítulos temáticos. No primeiro, aponto como as decisões sobre o nível narrativo da música (a localização de sua origem perante a narração e o mundo ficcional da diegese) originaram a “ideia identitária” que orientou a estética musical. No segundo capítulo, aponto como a evolução temporal de materiais musicais ao longo do filme foi orientada por analogias através do mapeamento de parâmetros musicais com outras mídias. Abordo também como referências associativas evocadas pelas músicas temporárias de outros autores abriram perspectivas criativas. No terceiro capítulo, exponho a aproximação da música à materialidade da imagem e dos objetos nela representados como um estratégia de criação e organização sonora. Identifico técnicas envolvendo a aproximação da escuta ao tato (hapticidade), a inclusão de ruídos indicadores das fontes dos sons (índices materializantes), e como utilizei modelei materiais musicais na forma outros sons, sensações táteis e movimento, através da referencialidade icônica e anáfonos.

Palavras-chave: Composição Musical. Processos de composição. Música e multimídia. Trilha sonora. Cinema. Semiótica musical.

ABSTRACT

This composition memorial aims to reconstruct my composition process during the music scoring for the short film *NAU* (2022). It investigates how the interactions between music and other visual and auditory media informed strategies for musical composition. The focus of the research lies on how my perception of music within the multimedia context gave rise to meaning through complex and simultaneous mechanisms, described with concepts drawn from the fields of music, music psychology, musical semiotics, and film studies: congruence and association, analogies, extramusical referentiality, narrative functions, and musical narrative levels. I initiate by describing the musical materials used in the composition, grouping them into families, and representing the compositional process through a genealogical chart that reconstructs the decision-making timeline, causally connecting them and relating them to the film's structure, other media and external references. I proceed to examine the multimedia strategies used in the composition in three thematic chapters. The first chapter discusses how decisions regarding the narrative level of the music (its position relative to the narration and the fictional world of the diegesis) gave rise to the "identity idea" that guided the musical aesthetics. The second chapters explains how the temporal evolution of musical materials throughout the film was guided by analogies through the mapping of musical parameters with other media. It also addresses how associative references evoked by temp tracks from other composers opened creative perspectives. The last chapters explores how the materiality of the image and objects depicted on it prompted strategies for the creation and organization of sound. I identify techniques involving the alignment of listening with touch (haptic perception), the inclusion of noise pointing to sonic sources (materializing indices), and how I shaped musical materials based on the form of tactile sensations, other sounds and movement (iconic referentiality and anaphones).

Keywords: Musical Composition. Composition process. Musical multimedia. Film scoring. Film. Musical semiotics.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Modelo de Congruência-Associação (CAM - Congruence-Association Model).....	30
Figura 2 - Representação gráfica da metáfora operante na relação entre duas mídias, proposto por Nicholas Cook.....	32
Figura 3 - Representação gráfica do contínuo de referencialidade musical proposto por Lipscomb & Kendall.....	41
Figura 4 - Hierarquia de níveis narrativos elaborado por Edward Branigan e adaptado por Heldt.....	52
Figura 5 - Miniatura do gráfico genealógico de decisões compositivas.....	66
Figura 6 - Gráfico temporal das entradas musicais e materiais sonoros na música de “NAU”.....	70
Figura 7 - Complexo sonoro da família <i>Navio</i> nos primeiros compassos de TÍTULO.....	71
Figura 8 - Excerto do solo de trompete em ENCONTRO.....	72
Figura 9 - Excertos de trompete melódico e trompete free jazz.....	72
Figura 10 - Transcrição de um excerto de baleia.....	73
Figura 11 - Sequência de enquadramentos na entrada ENCONTRO.....	78
Figura 12 - Recorte do gráfico genealógico destacando o trabalho em ENCONTRO.....	79
Figura 13 - Relação da música, som e imagem na entrada TÍTULO.....	84
Figura 14 - Mapeamento dos materiais nos objetos diegéticos e níveis de focalização.....	87
Figura 15 - A música da entrada SCRAPBOOK em relação com a imagem.....	90
Figura 16 - Recorte do gráfico genealógico destacando o surgimento da sonoridade “baleia”.....	91
Figura 17 - Recorte do gráfico genealógico destacando a gênese da família <i>Ostinato</i>	93
Figura 18 - Partitura gráfica de CARTOMANTE com os níveis narrativos de cada sonoridade.....	95
Figura 19 - Recorte do gráfico genealógico destacando o trabalho em CARTOMANTE na Terceira Versão.....	99

Figura 20 - Detalhe da partitura gráfica de CARTOMANTE destacando “naipe” não diegético.....	100
Figura 21 - Transcrição do solo completo de trompete em ENCONTRO.....	102
Figura 22 - Aspectos do solo de trompete em ENCONTRO utilizados na criação de novo material melódico.....	105
Figura 23 - Transcrição da parte de trompete em TONEL com análise de motivos melódicos.....	106
Figura 24 - Recorte do gráfico genealógico destacando o impacto das músicas temporárias na Segunda Versão.....	108
Figura 25 - Quadros da cena final em que Marina escama o peixe e sorri.....	109
Figura 26 - Transcrição da balada inspirada em “Taxi Driver” para FINAL.....	111
Figura 27 - Recorte do gráfico genealógico destacando o impacto das músicas temporárias na Terceira Versão.....	113
Figura 28 - Mapeamento analógico do trompete à parâmetros da narrativa visual.	114
Figura 29 - Transcrição das partes de trompete em FINAL.....	116
Figura 30 - Transcrição das sonoridades com altura definida no início de FINAL...	119
Figura 31 - Comparação da correção da cor da imagem em suas versões iniciais e finais.....	121
Figura 32 - Recorte do gráfico genealógico destacando a hapticidade de pratos com arco e sonoridades distorcidas na Terceira Versão.....	122
Figura 33 - Anáfonos táteis do tremolo de pratos evocando as sensações táteis da pele com tonel metálico, pele do peixe e água.....	123
Figura 34 - Representação das ondas sonoras na musicalização da fusão para branco em FINAL.....	126
Figura 35 - Representação gráfica das sonoridades que mimetizam o movimentos de objetos dentro do quadro em FINAL.....	127
Figura 36 - Decomposição sonora do movimento do rabo do peixe em três etapas em FINAL.....	128
Figura 37 - Transcrição e desenho das formas das frases de trompete que acompanham os movimentos cinéticos do corpo de Marina em FINAL.....	130

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Sumário das classes e categorias das funções narrativas da música organizadas por Wingstedt.....	47
Tabela 2 - Resumo dos níveis narrativos da musica elencadas por Heldt.....	59
Tabela 3 - As sete entradas da música fílmica de “NAU” com timecode de entrada, duração e link para escuta.....	70
Tabela 4 - Transições de nível narrativo na entrada ENCONTRO.....	80

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	12
1.1 APRESENTAÇÃO DA PESQUISA.....	12
1.2 TRAJETÓRIA COMPOSITIVA.....	15
1.3 MEMORIAL: ASPECTOS HISTÓRICOS E REFLEXIVOS.....	18
1.4 ESPECIFICIDADE DA PESQUISA.....	20
2 COMPOSIÇÃO NO CONTEXTO MULTIMÍDIA.....	23
2.1 O ATO COMPOSITIVO.....	24
2.1.1 Pesquisa sobre composição.....	24
2.1.2 Tomadas de decisões.....	24
2.1.3 Ideia identitária.....	25
2.1.4 Imaginação extramusical.....	25
2.1.5 Analogia e pensamento analógico.....	27
2.2 MÚSICA NO CONTEXTO MULTIMÍDIA.....	28
2.2.1 Definição de multimídia.....	28
2.2.2 Congruência e associação.....	29
2.2.3 O sentido emergente.....	31
2.2.4 A banda sonora e seus elementos.....	33
2.2.5 O contrato audiovisual.....	36
2.2.6 (In)congruência e suas modalidades.....	38
2.3 SEMIÓTICA MUSICAL.....	39
2.3.1 Espectro de referencialidade extramusical.....	40
2.3.2 Sinédoque de gênero.....	42
2.3.3 Anáfonos e outras relações icônicas.....	43
2.3.4 Índices materialisantes e hapticidade.....	44
2.4 FUNÇÕES NARRATIVAS DA MÚSICA NO AUDIOVISUAL.....	45
2.4.1 Contexto histórico.....	45
2.4.2 Classificação das funções narrativas.....	46
2.5 NÍVEIS NARRATIVOS NA MÚSICA FÍLMICA.....	49
2.5.1 A diegese.....	50
2.5.2 Música extraficcional.....	53
2.5.3 Música não-diegética.....	54
2.5.4 Música diegética.....	55
2.5.5 Focalização.....	57

3 A MÚSICA DE "NAU"	61
3.1 CONTEXTO DO PROCESSO.....	61
3.1.1 Cronologia.....	61
3.1.2 Ambiente de composição.....	63
3.1.3 Genealogia das decisões.....	65
3.1.4 A MÚSICA E O FILME ISOLADOS.....	68
3.1.5 As entradas musicais.....	69
3.1.6 As famílias de materiais sonoros.....	70
3.1.7 Sobre o filme "NAU".....	74
4 ESTRATÉGIAS COMPOSITIVAS MULTIMÍDIA	76
4.1 NÍVEIS NARRATIVOS DA MÚSICA.....	76
4.1.1 Focalização como ideia identitária.....	77
4.1.2 Fugindo do extra-diegético.....	83
4.1.3 Percepção, memória e imaginação: focalização interna.....	85
4.1.4 Música como “voz”.....	89
4.1.5 Múltiplos níveis narrativos.....	92
4.2 EVOLUÇÃO TEMPORAL: ANALOGIA E REFERENCIALIDADE ASSOCIATIVA	101
4.2.1 Desenvolvimento do trompete.....	101
4.2.2 Músicas temporárias e associações extrarreferenciais.....	107
4.2.3 Término da evolução do trompete.....	112
4.3 MATERIALIDADE: REFERENCIALIDADE ICÔNICA, SINTÁTICA E HAPTICIDADE.....	117
4.3.1 Integração da música com o desenho de som.....	117
4.3.2 Pergunta e resposta: referencialidade sintática.....	118
4.3.3 Hapticidade e uso do ruído.....	120
4.3.4 Anáfonos táteis: pele e metal.....	123
4.3.5 Anáfonos cinéticos: o movimento e espaço musicados.....	124
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	132

1 INTRODUÇÃO

1.1 APRESENTAÇÃO DA PESQUISA

Em meados de 2012, mais de dez anos antes desta pesquisa, fui convidado pela *Escola Fluxo de Fotografia* para ministrar um curso sobre a relação do som e imagem. A ideia era condensar em uma semana noções sobre composição musical, áudio digital, produção musical e desenho de som para mídias visuais. Em busca de um nome para o curso, encontrei na expressão “imagens sonoras” um primeiro passo na difícil tarefa de elaborar um discurso sobre esta prática tão fascinante e complexa que é lidar com a música e som em contexto multimídia. Na época, distante ainda dos conceitos que investigaremos aqui, busquei no relato de uma experiência pessoal o veículo para comunicar a *emergência de sentido* que Cook (2000) descreve no encontro da música com outras mídias, mas para a qual ainda não tinha palavras. Era com o relato a seguir que eu sempre iniciava a primeira aula do curso:

“Eu estava em Amsterdã, onde ainda completava meus estudos em composição, esperando um trem na plataforma da estação. Nada de especial acontecia e, levemente entediado, coloquei meus fones de ouvido e apertei a tecla *shuffle* no antigo Ipod, repleto de músicas de diversos gêneros e autores. Não sabia qual faixa o algoritmo aleatório iria escolher. Ao apertar o botão *play*, um solo de oboé despontou. Outros instrumentos se juntaram a ele progressivamente em uma textura polifônica. Era o segundo movimento da “Sinfonia dos Salmos”, de Igor Stravinsky, em gravação regida pelo compositor.

Olhei para o lado e a espera das outras pessoas na estação ganhou, de súbito, uma esfera dramática. Cada olhar, cada pequeno movimento passou a ser significativo. As pessoas pareciam se mover em *slow motion*. A luz ganhou uma qualidade cinematográfica. Quando o coro fez sua entrada triunfal na música, a situação do trem que não vinha e a espera das pessoas ganhou um peso existencial. Era o Futuro aquilo que todos nós esperávamos naquele momento. Um sentido para o Todo, respostas.

Tirei os fones momentaneamente e tudo voltou ao normal. Éramos apenas pessoas que, desinteressantemente, esperavam o trem.“

A motivação da presente pesquisa de mestrado reside justamente na vontade de traduzir este relato em conceitos, em um discurso que consiga capturar parte do entusiasmo artístico que sinto diante da transformação verdadeiramente mágica que a música opera em relação com outras mídias. Experiência esta que muitas vezes testemunhamos no nosso próprio dia-a-dia, como foi o caso naquela estação de trem em Amsterdã. O desafio despertado por aquele convite inicial para lecionar sobre o tema encontra aqui sua continuidade e se nutre do mesmo propósito.

Ao longo de minha formação, desenvolvi uma progressiva consciência conceitual sobre técnicas compositivas, teoria musical, instrumentos e aparatos tecnológicos envolvidos na criação musical. No entanto, as interações com as mídias não musicais e seu impacto em minhas decisões permaneceram em um plano intuitivo. O objetivo desta pesquisa de mestrado é tornar explícitos alguns dos mecanismos envolvidos na especificidade da composição em contexto multimídia, profundamente impactada pelo extra-musical. Esta é, portanto, uma reflexão crítica a posteriori sobre minha prática compositiva de mais de 20 anos – um passo no caminho de elucidar teoricamente a orquestração de sentidos envolvidos em uma prática composicional que tem seu próprio mérito e especificidade de métodos.

Como objeto de estudo desta pesquisa, optei por reconstituir e analisar o processo de criação da música que compus no ano de 2021 para o filme curta-metragem *NAU* (2022)¹. O filme já havia sido lançado quando a pesquisa iniciou, mas ainda se tratava de um projeto recente, sendo um bom representante de meus processos de composição. O formato audiovisual revelou-se propício à reflexão pela fácil reprodutibilidade da obra finalizada (em oposição à trabalhos com artes cênicas), tornando também fácil o acesso a versões preliminares da música e montagem.

Principalmente, a obra me pareceu promissora para uma investigação teórica porque o processo de composição foi marcado pela radicalização de alguns questionamentos. Em consonância com a busca do filme de oferecer uma experiência cinematográfica “sinestésica”, a música que criei se apropria das percepções sonoras cotidianas da protagonista presentes no desenho de som e as torna material musical. Neste processo, a barreira entre os sons diegéticos (localizados no universo da história e ouvidos pelas personagens) e não-diegéticos

¹NAU. Direção: Renata De Lélis. [S. l.: s. n.], 2022. 1 vídeo digital digital, 4k, 1.85, colorido, som estéreo (12min13). Disponível em: <https://youtu.be/a9uPtGMbSME?si=xQT8WzPLJmmaKAin>.

(originados na narração) é borrada, tornando difusa também a diferença entre a audição do espectador e a imaginação da protagonista. A composição transiciona, pois, frequentemente entre os papéis de “voz”, comentário, percepção e imaginação ficcional. A “localização” incerta da música perante a diegese e sua aproximação com os efeitos sonoros despertaram meu interesse de investigação.

Esta dissertação consiste em um memorial de composição e um gráfico genealógico de decisões² que buscam reconstituir o processo composicional da música de *NAU*. Esta reconstituição foi orientada por uma pesquisa bibliográfica prévia nas áreas da composição musical, estudos fílmicos, música em contexto multimídia e semiótica musical. O filme finalizado, juntamente com outras obras audiovisuais em que participei como compositor e como diretor audiovisual, foi exibido em uma pequena mostra de cinema intitulada *Imagens Sonoras*, dedicada à minha produção artística interseccionando música, cinema, dança e teatro.³ A sessão de cinema cumpriu o papel do meu recital de mestrado e ocorreu no dia 14 de dezembro de 2023, em Porto Alegre, na Sala Redenção da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Podemos resumir a cronologia da pesquisa em três etapas:

1. 2021-2022 – Composição da música fílmica para o curta-metragem “NAU”
2. 2023 – Recital de mestrado no formato da mostra cinematográfica “Imagens Sonoras”
3. 2022-2024 – Pesquisa bibliográfica, reconstituição do processo compositivo e escrita do memorial

O presente memorial está dividido em três capítulos. Em “A composição no contexto multimídia”, investigo conceitos básicos para a consideração teórica da composição musical em um contexto marcado por sua interação com outras mídias. Início abordando a pesquisa sobre o ato e processo compositivo na atualidade (COOK, 2018; POHJANNORO, 2014), divisando em seguida as singularidades da música no contexto multimídia (COOK, 1998), sua percepção cognitiva (COHEN, 2013) e seu funcionamento dentro da banda sonora de obras audiovisuais (CHION,

²Disponível nos anexos.

³O programa da mostra contendo informações sobre as obras e links para visualização está disponível nos anexos.

1994). Dedico seções à semiótica musical (LIPSCOMB & KENDALL, 2013), tratando de diversas modalidades de referencialidade extra-musical, às funções narrativas (WINGSTEDT, 2005) e níveis narrativos da música no cinema (HELDT, 2013).

No segundo capítulo “A Música de NAU”, descrevo meu “ambiente de composição”, meu entorno tecnológico e a cronologia geral do processo criativo, ilustrada por um gráfico genealógico de decisões composicionais criado como metodologia própria de pesquisa. A partir da escuta isolada da música (descontextualizada do filme), descrevo os materiais musicais usados e familiarizo o leitor com sua nomenclatura e agrupamento em famílias.

No último capítulo, reconstituo em detalhe momentos relevantes do processo composicional da música (agora em seu contexto fílmico), buscando identificar como as interações entre música e outras mídias (sonoras e visuais) constituíram estratégias para a composição. Agrupo estas estratégias em três sub-capítulos. O primeiro aborda como os *níveis narrativos da música*, a localização de sua origem perante a diegese, operam como estratégia primordial (ideia identitária) na composição. No segundo, identifico como *analogias* com a narrativa e as *referencialidades associativas* disparadas pelo uso de músicas temporárias de outros autores impactaram minha compreensão da narrativa e o desenvolvimento temporal dos materiais sonoros ao longo do filme. No terceiro, investigo como aproximei a música da materialidade da imagem, dos objetos representados e do corpo do espectador, através de técnicas envolvendo *hapticidade* e *referencialidades icônicas e sintáticas*.

1.2 TRAJETÓRIA COMPOSITIVA

Minha sistemática como compositor tem como característica fundamental: a natureza multimidiática de meus processos e imaginação. Para mim, compor música é, em grande parte, um processo "reativo" à imagens, sons, movimento e, principalmente, ao sentido que emerge na sobreposição destes diferentes suportes, canais sensoriais e linguagens.

Katz & Gardner (2012) oferecem uma terminologia iluminadora sobre distintos momentos envolvidos na prática da composição, categorizando-os em: *within-domain* e *beyond-domain*. No primeiro, os compositores são motivados pelos próprios materiais musicais, como ritmos e alturas, desenvolvendo suas obras a

partir de pequenos fragmentos através de improvisação e variação. No segundo, são motivados por “conteúdos de domínios fora da música”, “traduzindo características relevantes destes conteúdos extra-musicais em termos musicais” (p.111). Minha imaginação e fazer musical são profundamente impactados por impressões, imaginação e sentidos de fora do domínio da música. Esta característica pode ser constatada em uma breve panorâmica de minha trajetória como compositor.

Iniciei em 2002 a composição das primeiras trilhas sonoras para cinema e artes cênicas, reunindo experiências caracterizadas pela colaboração com outros artistas e um primeiro contato com o funcionamento destas diferentes artes. Durante minha formação em Composição no Conservatório de Amsterdã (2007-2010), grande parte de minha produção envolveu a conexão com outras mídias e artistas de dentro e fora da música. Em *Pipe Dream* (2008), colaborei com a Nederlandse Film Academie in Amsterdam na criação de um curta-metragem 3D, compondo também a trilha sonora executada ao vivo pela Max Tak Orkest; em *Wau* (2008), colaborei com a dramaturga Caitlin van der Maas na criação de uma micro ópera para flauta e contratenor, representada em um restaurante malaio, encomendada pela De Nederlandse Opera. Minhas peças de graduação *Drummond* (2009) e *Gullar* (2010), para ator e conjunto instrumental, foram estruturadas nos poemas *Congresso Internacional do Medo*, de Carlos Drummond de Andrade, e *Poema Sujo*, de Ferreira Gullar, explorando relações entre texturas instrumentais e as palavras. A obra instrumental *Erosões* (2010), que compus para o Nieuw Ensemble de Amsterdã, teve como motor criativo a imagem da “erosão de uma montanha” e seus possíveis desdobramentos no som.

A partir de 2016, de volta ao Brasil, compus música para projetos cênicos, longas e curtas-metragens, e aprimorei minha experiência profissional em pós-produção de som para cinema através de colaborações com o Kiko Ferraz Studios.

Destaco o continuado trabalho com o grupo de teatro Máscara EnCena, que utiliza máscaras expressivas de rosto inteiro. A colaboração ofereceu um importante laboratório de composição para a cena, consolidando as trilhas sonoras para os espetáculos *Imobilhados*⁴ (2017) e *2068*⁵ (2019), os dois com direção de Liane

⁴Publicada no álbum “Imobilhados (Original Theatre Soundtrack)” (2019). Disponível em: <<https://open.spotify.com/album/48ckQG9d62I1HRIJ3ZzBZL?si=pVziOw2JTyeDHBwhKPBT SQ>> Último acesso em 18/12/2024

⁵Publicada no álbum “2068 (Trilha Sonora Original)” (2020). Disponível em: <<https://open.spotify.com/album/3ONo8fqE38oPPMbyFtzYkP?si=GD6GssmaQVKQQNjDKiBzkg>> Último acesso em 18/12/2024

Venturella. O não uso da fala nos espetáculos colocou a trilha sonora em posição privilegiada: explorei de maneira intensiva a música diegética e sua fusão com o desenho de som, sempre em estreita comunicação com o grupo. As decisões sobre gênero musical, instrumentação e localização da fonte sonora tornaram-se muitas vezes pontos balizadores utilizados pelos atores e diretora no desenvolvimento de cenas e personagens. Estas experiências radicalizaram para mim a capacidade da música de não apenas enfatizar e sublinhar sentidos e narrativas consolidadas, mas de "criar" o sentido na conjunção com outras mídias.

Meu trabalho de direção musical e composição no projeto transmídia "Blue Echos", em colaboração com a artista visual Romy Pocztaruk, representou uma experiência radical de fluidez entre os meios fonográficos, cinematográficos e digitais. A música instrumental e canções que compus em colaboração com Romy a partir de textos do escritor Daniel Galera transcenderam a musicalização das palavras, em parte orientando o próprio roteiro do filme *Antes do Azul* (2019)⁶, ditando muito de sua narrativa. As músicas também foram lançadas como videoclipes na Internet e reunidas em um álbum EP⁷. A ausência de um formato definitivo para esta música, que se apresenta simultaneamente como música fílmica, roteiro cinematográfico e canção, reforçou meu interesse pela natureza geradora de sentido da música em conjunção com outras mídias.

Desde 2011, atuo também como diretor audiovisual de vídeos sobre música e arte. Os primeiros experimentos tiveram início durante meus estudos no Conservatório de Amsterdã, em que trabalhei como assistente artístico de Joël Bons em projetos do Nieuw Ensemble e Atlas Ensemble. O interesse na linguagem documental, inaugurado no documentário *Imagine Utopia* (2012)⁸, desenvolveu-se em uma produção prolífica de documentários sobre música, arte visual e projetos culturais.

A realização audiovisual despertou minha curiosidade sobre relações mais abstratas entre som e imagem, especialmente conectadas à música instrumental e à montagem cinematográfica. Em 2015, fui convidado pela pianista gaúcha Olinda

⁶Com direção de Romy Pocztaruk, o filme foi exibido na mostra "Imagens Sonoras" no contexto desta pesquisa. Para informações sobre a obra, ver a transcrição do programa nos anexos.

⁷Publicado como "Blue Echos" (2023). Disponível em: <https://open.spotify.com/album/0TxCLxFwtsKV41DDMebjW5?si=TD0GBUC_SQakP58DiDJZ-g> Último acesso em 18/12/2024.

⁸Colaboração com a Atlas Academy, o filme tem direção de Caio Amon, Frank Scheffer & Lucas van Woerkum. Disponível em: <<https://youtu.be/KWF6My2gZ6I?si=Nz7Trk4BdwNMO-nr>> Último acesso em 18/12/2024.

Allessandrini a dirigir seu primeiro trabalho envolvendo audiovisual, *PamPiano* (2015)⁹. Posteriormente em 2021, a convite do pianista canadense Marc Bourdeau, dirigi uma série de curta-metragens para seu álbum *Montréal Musica*, que reuniu peças compositores canadenses¹⁰. Em *Piano-soleil* (2022), um dos vídeos do projeto, o diálogo do cinema com a música de concerto foi complementado pela intersecção com a dança contemporânea através da colaboração com a bailarina e coreógrafa Camila Vergara. A pesquisa com o audiovisual desdobrou-se ao longo dos anos com minha direção audiovisual de concertos online e videoclipes para diversos instrumentistas do Brasil e exterior, como o cravista Fernando Cordella, o violonista Thiago Colombo, a Bach Society Brasil e outros.¹¹

1.3 MEMORIAL: ASPECTOS HISTÓRICOS E REFLEXIVOS

Esta dissertação tomará a forma de um memorial de composição descritivo e autobiográfico. O texto irá lembrar e reconstituir meu processo de composição da música fílmica para o curta-metragem "NAU", com o objetivo de conduzir o leitor através do itinerário das decisões criativas, suas origens e relações com as mídias envolvidas nesta obra audiovisual. O empreendimento do memorial oferece também a oportunidade de reflexão sobre o meu próprio fazer como artista, pois a elaboração de uma narrativa não apenas enumera os fatos, mas os seleciona, organiza e tematiza, "dando sentido àquilo que foi vivido pelo sujeito" (DELORY-MOMBERGER, 2022). Examinar minha prática composicional nesta obra multimídia é a elaboração de um retrato autocrítico que cria também possibilidades de inferências sobre minhas capacidades para o futuro.

Os materiais que dão base a este texto são de dois tipos, contemplando as dimensões histórica e reflexiva do memorial (SEVERINO, 2016, p. 175). Do ponto de vista *histórico*, haverá a tentativa de registrar os fatos e acontecimentos do passado

⁹Os quinze videoclipes que compõe *Pampiano* estão reunidos e disponíveis em: <<https://www.youtube.com/playlist?list=PLT6-Vb3dks7Oc3LADLUYElt9iJ9yWcLiz>> Último acesso em 18/12/2024.

¹⁰Informações e links para visualização dos videoclipes estão reunidos no programa da Mostra "Imagens Sonoras" nos anexos. Podem também ser visualizados no site do projeto "Montréal Musica". Disponível em: <<https://montrealmusica.com/album-videos/>> Último acesso em 18/12/2024.

¹¹ Minha produção audiovisual está reunida e disponível no site da produtora EROICA_conteúdo, da qual sou fundador e diretor artístico: <<https://www.eroicaconteudo.com>> Último acesso em 20/01/2024

a partir de seus traços materiais, sejam eles escritos, visuais, sonoros ou digitais. Reuni um acervo de documentos contemplando:

- a) emails com a diretora e equipe do filme ;
- b) roteiro do filme;
- c) esboços gráficos e em notação musical;
- d) versões preliminares da música fílmica em formato de vídeo, áudio, partituras e arquivos digitais do software de áudio usado na composição;
- e) versão final do filme em formato de vídeo e da música em formato de áudio.

A importância e sentido dos esboços e versões preliminares é amplificada pelo francês Nicolas Donin (2013), que vê nestes pré-textos "janelas possíveis dos processos mentais do compositor" e "espaço de variação" das decisões finais que extrapolam sua mera relação com o texto final:

"Para analisarmos a composição como um ato criativo, é preciso tomar os documentos do processo criativo não só em sua relação com o produto musical final, mas eles devem ser vistos como componentes temporários de um ato cognitivo em progresso, interagindo entre si dentro de um contexto específico e de evolução constante".¹² (*ibidem*, p. 2)

O autor argumenta em prol da "fertilização cruzada" das técnicas da crítica genética, alicerçada na análise de esboços e "traços" deixados pelos compositores, com os estudos empíricos mais recentes de "análise de atividade" compositiva sobre compositores vivos, baseados em entrevistas. Donin chama a atenção para a necessidade de sistematizar a coleta das impressões subjetivas do compositor e a importância de conectar seus relatos a "evidências concretas, materiais e singulares das atividades em questão" (p. 7).

A dimensão *reflexiva* do memorial se dará na reconstrução do processo de feitura da obra, pois a seleção e concatenação dos eventos no tempo, assim como o apontamento de possíveis nexos causais entre estímulos, ideias e decisões, são já expressões de uma "narrativa composicional", que busca dar conta ao leitor de como e por que os procedimentos foram adotados (PENIDO, 2013, p. 15). Evitando o que

¹²"In order to analyse composition as a creative act, documents drawn from the creative process should not only be considered with respect to the final musical product; they should also be viewed as temporary components of a cognitive act-in-progress, as they interact within a specific, constantly evolving environment." (DONIN, 2013, p.2) Tradução nossa.

Donin chama de "auto-interpretação retrospectiva" (*ibid.*, p. 8), em que o compositor pode ser tentado a montar a narrativa a partir do viés de representações costumeiras construídas ao longo de sua carreira. O presente texto almejará, tanto quanto possível, uma reencenação do ato criativo, buscando uma reconstrução da narrativa criativa calcada em evidências objetivas. Serão adotados elementos metodológicos utilizados com sucesso por este autor em estudos, como o uso de linhas do tempo (materializada neste trabalho em um gráfico genealógico que mapeia as decisões ao longo das etapas). Uma vez recriada esta trajetória, buscarei aprofundar-me nas relações e tráfego imaginativo entre música, filme e outras mídias, divisando as estratégias adotadas neste fluxo.

1.4 ESPECIFICIDADE DA PESQUISA

É importante salientar que o objetivo desta dissertação é observar o papel que as interações da música com as outras mídias tiveram na sua *criação*, e não na *recepção* final do público. Há uma extensa literatura sobre a influência da música na *narrativa em construção* engendrada pelo espectador final a partir das "pistas" (*cues*) que o cinema oferece (LIPSCOMB & KENDALL, 2013; CHION, 1994; GORBMAN, 1987; HELDT, 2013). Diferentemente, meu objetivo aqui é investigar o papel destas interações nas *estratégias composicionais* adotadas pelo compositor durante o processo de criação. Estratégias composicionais que, ao lado de técnicas puramente musicais, podem também tornar-se ferramentas úteis para a composição de música "pura", apresentada sem outras mídias em seu formato final de recepção.

As interações entre música e outras mídias são importantes no meu fazer compositivo porque a experimentação musical ocorre frequentemente em sincronia com as outras mídias envolvidas. Especialmente quando utilizo softwares de áudio com a capacidade de reproduzir vídeo sincronizado com a música que está sendo criada, o processo é, em grande parte, guiado pela *estésis provisória* do trabalho em andamento. Coloco-me alternadamente nas posições de produtor e receptor, ora guiando o trabalho por estratégias composicionais e intenções de sentido, ora colocando as interações da música com as outras mídias "à prova" ao assistir a música sincronizada com a imagem e som, observando qual a mensagem que "reconstruo" neste papel de receptor. Há a intercalação e fertilização cruzada entre

as dimensões de criação (poiética) e recepção (estésica)¹³, que se retroalimentam. A recepção *estésica* de interações "perceptíveis" entre mídias distintas, das quais emergem sentidos e atribuições negociadas à luz de cada contexto individual (COOK, 2000, p.69), permeia meu processo *poiético* e o informa.

Evidentemente, é impossível ignorar minha posição de autor e desconsiderar completamente minhas intenções nestes momentos de *estésis* provisória, especialmente as associações simbólicas dependentes de minha experiência e conhecimento prévio. No entanto, diversos fenômenos perceptivos envolvidos na recepção multimídia se caracterizam por seu caráter "irresistível" e "automático", levando Michel Chion a falar sobre a "ilusão audiovisual" como objeto de seu livro seminal *A Audiovisão: som e imagem no cinema* (1994; p. 5)¹⁴. A complexidade e multidimensionalidade dos processos cognitivos envolvidos, dependentes das particularidades de cada canal cognitivo (LIPSCOMB & KENDALL, 2013), também reforçam a dificuldade de antecipar e prever o resultado destas interações apenas com o uso do "imaginário" mental¹⁵. No meu processo compositivo, podemos dizer que, conjuntamente com a "reprodução" mental da música em conjunto com outras mídias (imaginário), a "percepção" destas interações multimídia e a construção de sentido no nível estésico têm um papel fundamental.

No contexto desta dissertação, esta constatação justifica a importância de complementar o aparato teórico da área da música com conceitos advindos da psicologia cognitiva, semiótica da música e estudos fílmicos. Ao lado de técnicas analíticas, é necessária uma pesquisa inter e multi-disciplinar para aprofundar o impacto da música em contexto multimídia e explorar como a música fílmica pode influenciar a ação cognitiva e perceptiva, a interpretação de sentido e a resposta emocional (TAN, 2013, p. 402; IRELAND, 2018, p. 11). Estes estudos são, em grande parte, realizados sob a perspectiva da *estésis* final da obra por parte do espectador. Aqui, serão aproveitados por mim no contexto destes momentos de

¹³ Estes termos são do semiólogo Jean-Jaques Nattiez (1990). Mais sobre esta distinção pode ser encontrado em: NATTIEZ, Jean-Jacques. *Music and discourse: toward a semiology of music*. tradução: Carolyn Abbate. Princeton, N.J: Princeton University Press, 1990.

¹⁴ Na edição em inglês consultada: *Audio-vision: sound on screen*.

¹⁵ Bailes & Bishop (2016) definem imaginário musical como a "capacidade consciente de reproduzir música mentalmente", diferenciando-a da imaginação musical, que envolve a criação mental de novos materiais (p. 53). Percepção e imaginário fornecem estas ideias recebidas, enquanto a imaginação trabalha para desenvolvê-las e apresentá-las em formas novas (p. 64). Os autores apontam em seu estudo que os compositores articulam uma negociação entre as capacidades de percepção, imaginário e imaginação. Há uma osmose contínua de duas vias entre o próprio material musical e os métodos aplicados no tratamento das ideias musicais "recebidas".

“recepção estética provisória” do trabalho em andamento, que informam o processo ao lado do imaginário e imaginação.

2 COMPOSIÇÃO NO CONTEXTO MULTIMÍDIA

Neste capítulo, abordarei o aparato teórico utilizado na análise da música de “NAU”, buscando evidenciar a natureza multifacetada da atividade compositiva no contexto multimídia. Nesta pesquisa bibliográfica, busquei encontrar categorias adequadas à descrição dos processos multimídia que já reconhecia em minha prática. Ao reunir perspectivas de campos de estudo para além do musical, busquei dar conta da complexidade dos fenômenos envolvidos na composição multimídia. Dentre as ideias que orientaram este trabalho, destaco como mais importantes as de Nicholas Cook, Ulla Pohjannoro, Michel Chion, Johnny Wingstedt, Guido Heldt e Lipscomb & Kendall.

Início o capítulo com estudos sobre o ato compositivo, diferenciando níveis de tomada de decisão (CHAVES, 2010), identificando na composição o papel de ideias identitárias (POHJANNORO, 2014), do extra-musical (COOK, 2018) e das analogias (HOLYOAK, 1995). Em seguida, tratarei da música no contexto multimídia, estabelecendo primeiramente a definição de multimídia (SEXTON, 2007), sua percepção cognitiva através do modelo de congruência-associação (COHEN, 2013) e a emergência de sentido na interação das mídias (COOK, 2000). O caso específico da música no cinema será investigado através da teorização sobre a banda sonora fílmica e seus elementos (CHION, 1994; BORDWELL & THOMPSON, 2016) e as relações entre som e imagem no contrato audiovisual. As relações entre música e sentidos extra-musicais será abordada através de estudo de semiótica musical, organizadas em um espectro de referencialidade (LIPSCOMB & KENDALL, 2013). Detalharei sub-tipos especiais de relações icônicas, referência a gêneros musicais (TAGG, 2004), a relação com a materialidade das fontes sonoras (CHION, *ibid.*) e ao sentido do tato (MERA, 2016). Dedico uma seção à classificação das funções narrativas da música (WINGSTEDT, 2005), elaborada a partir da compilação de diversos autores. Encerrarei com as noções de música "diegética", "não-diegética" e outros tipos de níveis narrativos da música no cinema (HELDT, 2013).

2.1 O ATO COMPOSITIVO

2.1.1 Pesquisa sobre composição

É recente o entendimento da composição como uma prática próxima à resolução de problemas, ancorada no retrabalho ao longo do tempo em etapas distintas, e não em momentos isolados de iluminação (COOK, 2018, p. 96-108; KATZ & GARDNER, 2012, p. 108). No Brasil, a maior parte dos relatos de processos focam nas questões técnicas compositivas ligadas à alturas, ritmos e harmonia, em detrimento dos aspectos “poéticos” e extramusicais envolvidos (GRAS, 2020).¹⁶

Dentre os trabalhos que se aproximam da minha pesquisa, cito Lanzoni (2012), que aproxima a estrutura formal de um longa-metragem à formas musicais sinfônicas estabelecidas; e Baptista (2007), que compila e organiza as funções narrativas da música, procurando estabelecer um modelo de estratégia global para a composição de música para o cinema. Mapurunga (2000) explora a “escuta visual” envolvida na produção de música em tempo real sincronizada com vídeo no contexto do “cinema expandido”. Encontrei nos relatos sobre processos compositivos de MEINE (2018), CHAVES (2021), CUNHA (2023), e LUMERTZ (2023) referências a modelos, contextos poéticos, culturais e tecnológicos que impactaram suas produções musicais.

2.1.2 Tomadas de decisões

Os níveis de tomadas de decisão composicionais propostos por Celso Loureiro Chaves (2010) oferecem instrumento para analisar em minúcia em que aspectos da composição as interações com outras mídias atuam. Segundo o autor, podemos entender a prática da composição musical como tomadas de decisão que acontecem em diferentes níveis, diferindo em generalidade e temporalidade. *Ideológicas* são as decisões relativas ao repertório com o qual se dialoga; *estéticas*, relativas à escolha dos materiais sonoros e sua combinação; *pontuais* aquelas que dão forma ao trabalho através de acúmulo de informações. Ganhamos em

¹⁶A pesquisa em composição no Brasil apresenta número crescente e expressivo de trabalhos sobre processo composicional e colaboração. No entanto, a maioria dos estudos centraliza o foco em seus aspectos técnicos. Observei estas tendências ao levantar um estado da arte da pesquisa acadêmica brasileira na sub-área de Composição Musical relacionada aos temas de "Processo Criativo", "Colaboração" e "Composição e Tecnologia", reunindo 109 trabalhos publicados entre os anos de 2016 e 2021.

profundidade se pudermos relacionar o impacto das interações multimídia nos diferentes níveis de generalidade das decisões.

2.1.3 Ideia identitária

O conceito de uma “ideia identitária” como orientadora global do processo compositivo de uma obra é descrita como fundamental por Ulla Pohjannoro (2014), em estudo sobre o processo de um compositor finlandês. O termo caracteriza as ideias que carregam qualidades para as quais o compositor encontra correlatos no som. Serve tanto como motor de novas ideias, quanto como critério avaliativo de coerência das decisões composicionais. Seu caráter difuso e multimodal oferece ao mesmo tempo “incerteza” e “complexidade”, gerando no compositor “perplexidade” e “o melhor uso de suas faculdades intuitivas e racionais” (p. 174).

2.1.4 Imaginação extramusical¹⁷

O papel que representações extramusicais podem tomar na imaginação musical dos compositores é amplamente discutido por Nicholas Cook em seu livro *Music as Creative Process* (2018), um estado da arte reunindo estudos sobre o tema. O autor refuta a concepção de imaginação musical como uma espécie de “imagem fonográfica do som” (p. 128), chamando atenção para o crescente entendimento no meio acadêmico de que a criatividade do compositor é um fenômeno colaborativo, distribuído e multimodal, não o de um indivíduo isolado trabalhando com uma imaginação puramente musical. Ela é construída por representações parciais que podem tomar a forma de imagens visuais idiossincráticas, instrumentos musicais e mediadores. Os elementos que mediam

¹⁷ Neste trabalho não irei desenvolver a extensa e interessante discussão sobre as pré-concepções teóricas que ancoram o termo “extramusical”. Como aponta Sérgio Freire, o termo pressupõe uma divisão entre uma música supostamente “pura”, identificada com a música instrumental, e outra meramente “funcional”, que é “portadora de significados e emoções, como linguagem descritivo-pictórica, como acompanhante de cantos, danças e cenas, como fundo sonoro,...” (FREIRE, 2020). Esta divisão tem origem no idealismo alemão e domina o discurso eurocêntrico sobre música no século XIX, tendo como marco teórico as ideias do filósofo da música Eduard Hanslick em sua obra *Vom Musikalisch-Schönen* (1854). Esta atitude formalista toma a ausência de conteúdo e significado como a marca da “verdadeira” música que, por definição, é autônoma e absoluta. Juntamente com Freire, acredito que esta posição restringe sobremaneira o que a música é, especialmente quando a consideramos no contexto multimídia. Utilizarei o termo *extramusical* como é utilizado amplamente na literatura anglo-saxônica citada na bibliografia, porém dentro de um discurso que provoca esta pré-concepção, entendendo a composição no contexto multimídia como tão musical quanto as práticas instrumentais de música supostamente “pura”. Mais sobre o tema pode ser encontrado em: CHUA, D. *Absolute Music and the Construction of Meaning*. Cambridge: Cambridge University Press, 1999.

nossa relação com o som podem ser internos (*onboard*), como a notação musical, ou externos (*offboard*), como os instrumentos musicais (p. 117). A fluidez e evanescência do som resiste definição em seus próprios termos, convidando-nos a associá-lo a outras modalidades sensoriais ou a objetos sônicos.

Básico à compreensão de Cook é a noção de disjunção entre imaginação composicional e a experiência da escuta: uma não reproduz a outra fielmente. É justamente no intervalo entre elas que as oportunidades de invenção composicional se dão. As relações com elementos extra-musicais, ativadas nas estratégias multimídias investigadas nesta dissertação, operam como dispositivos que, não sendo som, criam uma oportunidade inventiva nos interstícios de sua inadequação à experiência sonora, que, por natureza, é um fenômeno complexo:

"Quando tratamos de sons musicais, assim como de componentes químicos, o efeito de compostos é imprevisível. (...) Relacionado a isto está a multimodalidade da imaginação musical. Ideias de um domínio traduzem, ou traduzem mal, outros domínios, dando origem a ramificações complexas imprevisíveis."¹⁸ (*ibidem*, p. 130)

A imaginação musical acontece na intersecção entre os sons que imaginamos e as formas internas e externas que nossa "mente musical estendida" (*extended musical mind*) assume (p. 117). Este jogo complexo é identificado em diversos estudos citados por Cook sobre os processos de compositores como Beethoven, Lutoslavsky, Ligeti, John Adams, Brian Ferneyhough, Liza Lim e outros.

Importante nesta pesquisa é delinear a diferença entre o *uso analógico* de ideias extramusicais na composição e sua *sonificação*. Nesta última, os atributos físicos de um objeto ou ideia são transferidos diretamente para parâmetros musicais, "muitas vezes sem a preocupação com a significação inerente dos sons resultantes"¹⁹. Diferentemente, na analogia "a imagem dá uma forma tangível a problemas ou desafios compositivos, permitindo que o compositor os resolva imediatamente" (p.126).

Ideias extra-musicais podem também servir de moldura para a grande forma e organização da música, como informa Shira Lee Katz (2016, p.177). A autora também constata que uma menor familiaridade do compositor com o domínio extra-

¹⁸"With musical sounds as with chemicals, the effects of compounds are unpredictable [...] Related to this is the multimodality of musical imagination. Ideas in one domain translate, or mistranslate, to other domains, giving rise to complex and hence unpredictable ramifications." Tradução nossa.

¹⁹ O autor dá como exemplo o trabalho do compositor Roger Reynolds, que traduziu os atributos de da formação geológica japonesa *Futami ga Ura* para parâmetros musicais, transferindo suas medidas e proporções para a forma da peça, como faria um arquiteto. (COOK, 2016, p.122).

musical envolvido oferece ao compositor um contexto benéfico de maior liberdade e experimentação. Este é justamente o caso de uma obra multimídia em construção, pois seu estado temporário de incompletude impede a familiaridade o controle deste domínio extramusical por parte do compositor.

2.1.5 Analogia e pensamento analógico

O papel fundamental das analogias na relação da música com conteúdos extramusicais é mencionado por diversos autores (COOK, 2018, p. 116; 2000, p. 69; KATZ, 2016, p. 174; JOHNSON & LARSON, 2003; TAGG, 2005, p. 2). O estudo do funcionamento do pensamento analógico e sua importância na criatividade é investigado em profundidade pelo psicólogo cognitivo Keith Holyoak (1995; 2012). Para o autor, o mecanismo da analogia possibilita a transferência de conhecimentos que temos sobre um sistema para outro sistema menos familiar. Os elementos do sistema referencial de origem (*source*) são mapeados por similaridade aos elementos de um sistema referencial alvo (*target*).

origem		alvo
a	← →	d
b	← →	e
a=b	← →	? (d=e)

Os sistemas são comparados através da relação entre seus elementos e suas funções no todo, permitindo a comparação entre domínios radicalmente diferentes à primeira vista. As relações formais entre os elementos ($a=b$) do sistema de origem, são “transferidas” para os elementos do alvo ($d=e$). O insight possibilitado pela similaridade, assim como pela diferença entre os sistemas, é um dos principais processos cognitivos envolvidos na criatividade, resolução de problemas e tomada de decisões.

"(...) Analogias têm sido identificadas como mecanismos centrais da cognição humana. A lembrança de memórias baseada em impressões presentes, a compreensão de novas situações nos termos de situações familiares, a criação de conceitos abstratos, ou a habilidade de aprender a partir de conjuntos restritos de exemplos estão provavelmente ancorados na criação de analogias. O raciocínio analógico permite a introdução de novas ideias em um

domínio, e, através disso, oferece uma explicação para a criatividade humana."²⁰ (KRUMMACK et al., 2020, p. 2)

O pensamento analógico está frequentemente envolvido na composição musical dentro do contexto multimídia, pois as relações travadas entre mídias tão diferentes como música, imagem, texto e narrativa relacionam, precisamente, domínios distintos através de correspondências formais.

2.2 MÚSICA NO CONTEXTO MULTIMÍDIA

2.2.1 Definição de multimídia

O termo *multimídia* é entendido por muitos autores como a combinação de duas ou mais modalidades tecnológicas, sensoriais ou cognitivas (COOK, 2000; SEXTON, 2007; TAN *et al.*, 2013). A combinação destas três dimensões dão origem a diversas possibilidades de experiência. Por modalidade *tecnológica* se entende o suporte em que a informação é codificada, como uma tela de computador ou um alto-falante. As modalidades *sensoriais* dizem respeito a quais sentidos utilizamos para perceber a mídia, como a visão, audição, tato, etc. Finalmente, o mesmo meio sensorial ou tecnológico pode abrigar dois ou mais *fluxos de informação*, cujos processos de cognição são diversos. Apesar de texto e imagem poderem coabitar o mesmo meio tecnológico da tela e serem percebidos pelo sentido da visão, as informações visuais e textuais são processadas de maneiras distintas pela cognição cerebral (COHEN, 2013).

No campo da experiência artística, além dos exemplos mais claramente multimidiáticos como o teatro e o cinema, somos levados a pensar sobre o caráter multimidiático da própria experiência musical, visto que apenas com o advento da fonografia ela se viu isolada da visualidade da performance do músico (SEXTON, 2007, p. 5). Sob esta perspectiva, no nível básico, a maior parte de nossas experiências acontecem no encontro de diversas mídias.

²⁰"Analogies have been identified as a core mechanism of human cognition. The recall of memories based on current impressions, the understanding of a new situation in terms of a familiar one, the creation of abstract concepts, or the ability to learn from quite restricted sets of examples are most likely based on analogy-making. Especially, analogical reasoning allows for the introduction of new ideas into a domain and thereby provides an explanation of human creativity." Tradução nossa.

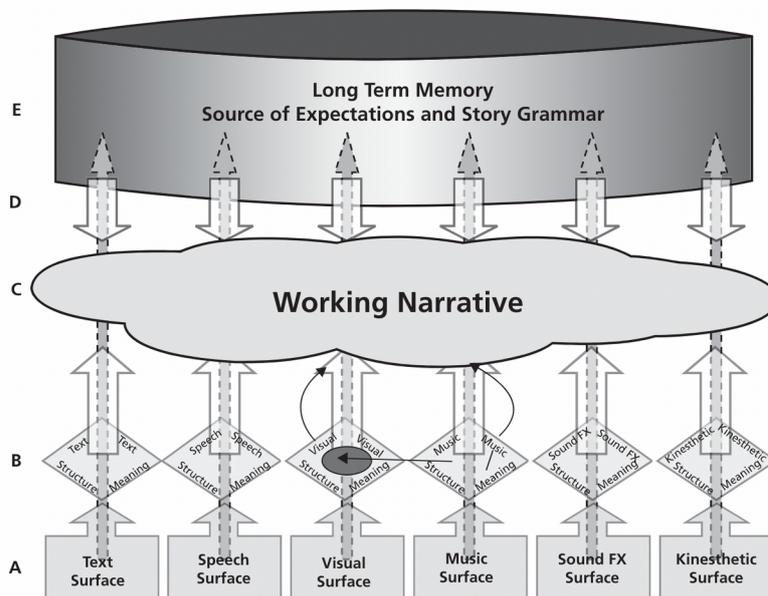
2.2.2 Congruência e associação

Tratando sobre o papel da música na recepção de filmes por parte do espectador, a psicóloga A. J. Cohen (2013) sistematizou o *Modelo de Associação e Congruência (CAM - Congruence-Association Model)*, ilustrado no diagrama abaixo (Fig. 1). Ela entende a percepção da experiência multimídia como a recepção e mútua inter-relação de seis canais cognitivos distintos de estímulos: imagem, narração, texto, música, som e movimento cinético²¹. As interações mútuas destes fluxos de informação, combinadas com as memórias de curto e longo prazo, permitem ao espectador criar uma *narrativa em construção*²², a experiência consciente do filme (p. 31). O conceito procura capturar a construção dinâmica da pseudo-realidade do filme na consciência do espectador, constantemente atualizado com novas informações que chegam através dos sentidos e da memória a longo prazo. A habilidade de apreender uma narrativa dos estímulos é vista pela autora como uma estratégia cognitiva para dar conta da complexidade, empregando categorias como início, meio e fim; personagens; causalidade; e unidade de tempo e lugar (p. 31–33).

²¹ O movimento cinético (*kinesthetic movement*) foi o último canal a ser integrado ao modelo, e veicula o “movimento humano”. Inicialmente, foi criado para dar conta dos estímulos de movimentos disparados pelas cadeiras nos cinemas equipados com o sistema X4D. O entendimento hoje, apesar de mais especulativo, é de que abarca também estímulos cinéticos indiretos disparados por neurônios-espelho quando visualizamos ou ouvimos outros seres humanos em movimento. (COHEN, 2013, p.39).

²²No original, *working narrative*.

Figura 1 - Modelo de Congruência-Associação (CAM - Congruence-Association Model)



Fonte: Reproduzido de COHEN (2017; p.39)

Esta experiência é resultante dos dois processos que nomeiam o modelo. A *congruência* guia a atenção do espectador para aspectos particulares do filme através da sincronia temporal entre as modalidades: o compartilhamento de padrões, estrutura e acentos. Dessa forma, quando a música marca os passos de um personagem com acentos dinâmicos e ritmo síncrono, nossa atenção é dirigida a eles. De outra maneira, poderiam passar despercebidos. Como a mente não pode dirigir igual atenção a todos os estímulos, ela prioriza as informações coordenadas entre duas ou mais modalidades (p. 23). As *associações*, por outro lado, são fonte de expectativa e gramática narrativa que o espectador constrói associando os estímulos aos conteúdos da memória a longo prazo, como experiências pessoais prévias, emoções coletivamente convencionadas, conhecimento de outras obras e estilo. Seguindo a representação gráfica do modelo, o processo inicia no nível A, com os estímulos em cada canal cognitivo. No nível B, as informações sobre o sentido e estrutura dos estímulos são identificadas e combinadas com estruturas congruentes de outras modalidades. Ao mesmo tempo, as informações do nível A são enviadas para o nível E, em que associações com a memória de longo prazo são acessadas, contribuindo para a *narrativa em construção* no nível C.

2.2.3 O sentido emergente

Em seu livro *Analysing Musical Multimedia* (2000), o musicólogo Nicholas Cook observa que a discussão sobre a natureza, origem e mesmo existência de um sentido musical “puro” é milenar e controversa na história do pensamento estético²³. Posições divergentes variam de acordo com a maneira de colocar o problema, localizando este sentido na estrutura interna da música, em padrões psicológicos de sua recepção, nas mediações sociais que engendram sua produção, em sua hermenêutica ou negando-o completamente (p.3; 86-87). No entanto, ao tratar do sentido da música no contexto multimídia, o autor sugere que o entendamos não como uma propriedade que a música possui, mas como algo que a música faz, que ela engendra, em contextos determinados (p.9). O sentido *emerge* a partir das interações da música com o roteiro, narração e imagens, atualizando em um sentido específico seu potencial semântico.

O que [a música] possui é um *potencial* para a construção ou negociação de sentido em contextos específicos. É um aglomerado de atributos genéricos em busca de um objeto. Ou pode ser descrita como um espaço semântico estruturado, um local privilegiado para a negociação de sentido.²⁴ (*ibidem*, p.23)

Quando tratamos de analisar e estudar uma obra multimídia, devemos assumir que "há alguma forma de interação perceptível entre seus vários componentes individuais"²⁵, procedendo à "análise das relações dentro de cada mídia" e das "relações entre uma mídia e outra". O autor aponta para a importância de nos concentrarmos não na simultaneidade e similaridade das mídias, mas em sua *diferença*. A dependência, correspondência ou causalidade entre duas modalidades, como o som de um instrumento musical e o gesto que o produz, não bastam para caracterizar o conceito de multimídia. Mais importante é a interação de

²³ O histórico desta discussão na filosofia da música é contextualizada por Peter Kivy (2002) em *Introduction to a philosophy of music*.

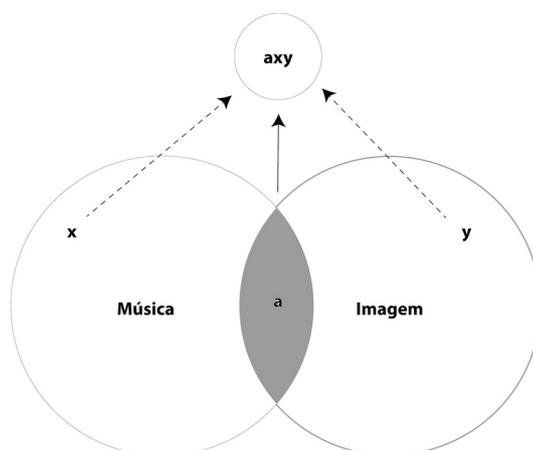
²⁴“What is [music] has, rather, is a *potential* for the construction or negotiation of meaning in specific contexts. It is a bundle of generic attributes in search of an object. Or it might be described as a structured semantic space, a privileged site for the negotiation of meaning.” (COOK, 2000 p.23) Tradução nossa.

²⁵Cook enfatiza que as interações multimídia das quais trata têm de ser "perceptíveis", são um fenômeno que acontece na recepção (*esthetic*), não uma associação pessoal e particular por parte do criador (*poietic*), como nos casos citados de sinestesia nas obras de Olivier Messiaen e Scriabin (p. 39). Esta distinção é importante para esta dissertação, pois não trato aqui de minhas associações *a priori* aplicadas aos materiais musicais, mas de como interações experimentadas sensorialmente por mim entre a música e outras mídias informaram o processo criativo.

mídias separadas que, como dimensões *independentes*, criam sentido ao se intersectarem (p. 263).

Para descrever o processo de similaridade e diferença articulados na construção de sentido do multimídia, Cook utiliza como modelo o mecanismo analógico da metáfora²⁶ (p. 69-82). Quando percebemos a correspondência entre aspectos da música e da imagem através de alguma similaridade (sincronia temporal, correspondência de forma, associações simbólicas, etc.), cria-se uma intersecção entre as duas mídias (Fig. 2). Esta intersecção funciona como uma ponte através da qual outros atributos da música são "transferidos" para a imagem e vice-versa (p.70). Esta similaridade inicial e limitada "viabiliza" (*enabling similarity*) a emergência de sentido ao relacionar os atributos divergentes das mídias (p. 82).

Figura 2 - Representação gráfica da metáfora operante na relação entre duas mídias, proposto por Nicholas Cook²⁷



Fonte: adaptado do modelo reproduzido em COOK, 2000, p. 69

O sentido do multimídia é fruto de uma "construção" que se dá em um contexto particular. Quando dizemos que a música "expressa" os sentimentos de um personagem em um filme, incorremos erroneamente na naturalização destes

²⁶A metáfora é definida pelo autor como o procedimento através do qual "compreendemos e experienciamos uma coisa nos termos de outra". O mesmo processo analógico de "transferência" de atributos de um domínio a outro está em jogo, levando Holyak (1995) a tratá-la como um sub-tipo de analogia em seu livro (p. 216).

²⁷O esquema gráfico apresentado é uma adaptação daquele reproduzido pelo autor em seu livro, de autoria de Marshall & Cohen (1998; p. 69).

sentimentos como pré-existentes, como se a música "sublinhasse ou projetasse algo que já estava lá", ignorando seu papel ativo (p.86). Cook resume sua proposta:

O modelo do sentido no multimídia que eu apresentei é baseado na [...] similaridade. Mas, como no modelo da metáfora, ele vai além disso. [...] O que está envolvido é um processo dinâmico: a transferência recíproca de atributos que dá origem a um sentido construído, não apenas reproduzido, pelo multimídia.²⁸ (*ibidem*, p. 97)

As distintas combinações de similaridade e diferença determinam três modelos básicos de relações entre as mídias: *conformidade*, *competição* e *complementação*. A primeira é determinada pelo completo paralelismo entre duas mídias, o que é raro nas obras multimídia. Aqui podemos citar com o autor a equivalência fixa e intercambiável entre notas musicais e cores, por exemplo, na obra de alguns compositores como Scriabin e Messiaen. Na *competição*, as mídias exibem contradição semântica, como se tentassem "desconstruir" uma a outra, "brigando pelo mesmo terreno" (p.103). Na *complementação*, caso mais frequente, a diferença entre as mídias é reconhecida, mas o conflito entre elas é evitado porque assumem papéis distintos. Esta relação pode ter um caráter *essencializante*, quando as mídias parecem operar em esferas separadas munidas de suas propriedades intrínsecas. Podem também ter um caráter *contextual* quando diferentes mídias ocupam o mesmo "terreno" e evitam o conflito através de "buracos" mútuos em sua autonomia (*mutual gaps*), como observamos no caso do texto poético, cuja "abertura" de sentido é complementada pela música. O mesmo fenômeno está muitas vezes presente na audição de música fílmica desacompanhada da imagem. Percebemos a "falta de identidade temática e autonomia estrutural" na música, ocasionada por "buracos" gerados e ocupados pela diegese (*diegese-shaped gaps*) (p.105).

2.2.4 A banda sonora e seus elementos

Ao tratar sobre o som no cinema, Michel Chion declara polemicamente que "não existe banda sonora"²⁹ (1994, p.39). Do ponto de vista mecânico, há, sem dúvida, uma pista (um ou mais arquivos de áudio) que reproduzem o som em

²⁸"The model of meaning in multimedia that I have put forward is based on the same similarity. But like the metaphor model, it goes beyond this. [...] what is involved is a dynamic process: the reciprocal transfer of attributes that gives rise to a meaning constructed, not just reproduced, by multimedia."(COOK, 2000, p.97) Tradução nossa.

²⁹O parágrafo original diz: "In *La Voix au cinema* I declared my position on the question of sound in the cinema, stating what ought to be obvious—that there is no soundtrack."

sincronia com a pista da imagem. O autor argumenta, no entanto, que a banda sonora desconectada da imagem não forma um complexo de sons dotado de unidade interna necessária. A relação dos sons com eventos específicos da imagem, como personagens e ações é, na maior parte dos casos, muito mais forte do que aquela travada entre os próprios sons que coabitam a banda sonora, seja sucessiva ou simultaneamente. O som de uma porta batendo está muito mais relacionada com a imagem da porta do que com o som de um possível violoncelo que soa ao mesmo tempo, e que é reproduzido pelo mesmo alto-falante. A relação entre os próprios sons é afetada pela interação com a imagem: sons que estão “fora da tela” (*offscreen*) se apartam dos sons que estão “dentro da tela” (*onscreen*) por não terem suas fontes representadas visualmente. Com a ausência da imagem, se aproximam e formam uma estrutura completamente nova.

A unidade da banda sonora fílmica também é questionada quando consideramos os três planos constitutivos que a coabitam e que operam segundo regras próprias: fala (ou diálogos), ruído (ou efeitos sonoros) e música (CHION, 1994, p.190; BORDWELL & THOMPSON, 2016). Apesar de compartilharem de parâmetros sonoros comuns (volume, frequências e timbre), cada plano possui lógicas temporais e figurativas próprias³⁰. A força de suas ordens próprias pode, no entanto, ser abrandada, para que zonas de intersecção sejam exploradas criativamente, como iremos observar na trilha de “NAU”.

As propriedades perceptivas compartilhadas pelos sons da banda sonora fílmica são descritas por Bordwell & Thompson (2016) como *volume*, *frequências* e *timbre* (267-269). O *volume* é proporcional à amplitude das ondas acústicas: quanto maior, maior o volume. Apesar de podermos medir esta amplitude em decibéis de maneira precisa através de aparelhos, diferentes frequências e tempos de exposição influenciam nossa *percepção subjetiva do volume (loudness)*³¹. Isso se dá devido às particularidades de nossa percepção aurial e falta de uniformidade de resposta do

³⁰Já vimos anteriormente como os psicólogos atribuem diferentes canais cognitivos à percepção destes planos.

³¹*Loudness* é a unidade técnica de medição de volume que leva em consideração o tempo de exposição e curva de resposta do aparelho auditivo. Enquanto o volume é comumente medido em decibéis, o *loudness* é medido de maneira absoluta em LUFs (*loudness units relative to full scale*). Mais em E.M. GRIMM; R. van EVERDINGEN; M. J. L. C. SCHÖPPING. “Towards a Recommendation for a European Standard of Peak and LKFS Loudness Levels”. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20140912174936/http://loudness.hku.nl/Peak_and_LKFS_-_Grimm_ea.pdf> Último acesso em 20/01/2024

aparelho auditivo humano. Uma passagem longa de frequências agudas pode não soar tão alta como um som curto e grave, após um trecho silencioso (p. 268). O volume também indica a proximidade espacial da fonte sonora, mantendo-se todos os outros fatores iguais.

Sons são compostos de uma ou mais *frequências* de vibração, também chamadas de *parciais*. Elas determinam nossa percepção de quão grave ou agudo um som nos parece. As proporções que regem as frequências e a amplitude destes parciais também interferem em nossa percepção. Quando dispostos em uma relação matemática específica ($n + 2n + 3n + \dots$), os parciais tornam-se *harmônicos* e produzem a percepção de uma *altura* definida, que comumente associamos à percepção de notas musicais definidas. Os parciais de um som também são responsáveis por conferir-lhe uma qualidade tonal ou cor, designada de *timbre* (p.230). É largamente através dele que diferenciamos instrumentos, vozes e sons operando com alturas e amplitudes semelhantes.

Por se desenrolarem no tempo, ambos o som e imagem em movimento estão relacionados através do *ritmo*. Conceitos musicais básicos de *pulso*, *andamento* e *acentos rítmicos* podem ser extrapolados para todos os elementos da banda sonora e sua conexão com o visual. Podemos reconhecer *ritmo* dentro de cada um dos tipos de som constituinte da banda sonora, como o *ritmo dos ruídos* (efeitos sonoros), *ritmo da música* e *ritmo dos diálogos*. A imagem em movimento também apresenta esta dimensão, presente no *ritmo da imagem* (gerado pelo movimento ou ação dentro do quadro), ou no *ritmo da edição*, gerada pelos cortes na montagem. Existe um enorme potencial de possibilidades de interações entre estes tipos de ritmo, com mais ou menos independência das camadas.

A noção de *perspectiva sonora* opera de maneira análoga à ilusão de profundidade que os recursos de perspectiva visual ocasionam em um desenho: reconhecemos no som “dicas” sobre sua origem espacial, sua distância do ouvinte e características do espaço em que ocorre. O volume é um dos parâmetros usados para manipular a “posição” do som, sendo menor à medida que a distância aumenta. O timbre é outra fonte de informação espacial, pois a ação desigual que os diferentes materiais presentes no espaço exercem nas frequências sonoras imprime, no timbre do som, indícios sobre sua constituição. Além da absorção, a reverberação resultante da reflexão do som nas superfícies adiciona “cópias” do som

original com diferentes tempos de chegada no ouvido, tornando-se outra fonte de informação sobre a dimensão espacial, sua textura e distância do ouvinte.

Quando consideramos a articulação de *diálogo*, *efeitos sonoros* e *música* dentro da banda sonora, autores como Noël Burch (1981) argumentam em prol de uma “orquestração musical” dos três planos. Burch cita o caso de uma conversa entre duas pessoas dentro de um carro em movimento. Nossa escuta naturalmente ignora os sons que interferem na compreensão da linguagem, como os do trânsito, diminuindo seus volumes ou mesmo suprimindo-os de nossa atenção. Um microfone não opera dessa mesma maneira seletiva, e coloca no “mesmo nível de presença” todos os sons do ambiente, reproduzidos de maneira indiferenciada pelo alto-falante. Daí a necessidade de “orquestrar” os diferentes sons e ter controle sobre seus volumes e timbres. Apesar dos diferentes sons operarem em lógicas próprias, estes planos só são claramente identificados quando a seletividade de nossa escuta natural é “replicada” pela mixagem e edição de som. Burch advoga também por uma maior integração dentro da própria banda sonora, sugerindo experimentos em que música, efeitos sonoros e diálogos criem uma textura única. Para ele, um caminho promissor de pesquisa contemporânea (compartilhado em parte pela estética musical em "NAU") seria:

“[...] a criação de uma banda sonora coerente, organicamente estruturada, em que as formas de interação entre som e imagem estejam fortemente ligadas a outras interações entre os três tipos básicos de sons fílmicos: diálogo; música; e efeitos sonoros, sejam eles identificáveis como tais ou não.³² (*ibidem*, p. 94)

2.2.5 O contrato audiovisual

Como já vimos anteriormente, é na interação da música com outras modalidades que o sentido emerge na obra multimídia. No caso do cinema, diversas modalidades são comunicadas através de basicamente dois sentidos, o da visão e audição, veículos de uma multiplicidade de elementos narrativos. A imagem bidimensional que formamos a partir dos padrões de luz percebidos na tela criam a ilusão de um espaço tridimensional e de movimento que nos informam sobre contextos complexos criados por cenário, objetos, figurinos, atores, expressões faciais e linguagem corporal. Colaboram para o fluxo narrativo elementos como

³² “[...] the creation, that is, of a coherent, organically structured sound track in which the forms of interaction between sound and image will be closely tied to other interactions between the three basic types of film sounds: dialogue; music; and sound effects, whether identifiable or not.” Tradução nossa.

enquadramento, composição de quadro, luz, movimentos de câmera e montagem. Na via auditiva, convivem os diálogos, efeitos sonoros e música, que, em seu próprio mérito, constituem meios de alta complexidade.

O teórico francês Michel Chion (1994) escreve em profundidade sobre os fenômenos decorrentes do jogo entre som e imagem no contexto do cinema. Básica à sua compreensão é a noção de que a relação audiovisual é um "contrato", isto é, o oposto de uma relação natural nascida de uma suposta harmonia preexistente entre as distintas percepções (p. xxvi). No entanto, a percepção deste contrato é frequentemente obliterada pelo fenômeno do *valor agregado*, em que o valor expressivo e informativo com o qual o som enriquece a imagem cria a ilusão audiovisual de que esta informação ou expressão procede naturalmente do que é visto, e nele já estava contido. O *valor agregado* pode gerar a impressão de que o som é desnecessário e que meramente duplica um sentido supostamente intrínseco à imagem e que, em realidade, ajuda a criar (p. 5).

O desaparecimento da independência de som e imagem quando apresentados em sincronia é chamado por Michel Chion de *síncrese*, um neologismo criado a partir do amálgama das palavras "sincronia" e "síntese". O termo descreve o fenômeno psico-fisiológico em que fundimos de maneira irrefletida um som a uma imagem, aceitando esta última como origem do som. Daí a razão pela qual atribuímos a origem dos sons de um filme aos objetos representados e não aos alto-falantes. A força do fenômeno faz com que aceitemos uma grande variedade de sons como provindos da imagem, mesmo quando não são fidedignos aos que ouvimos na realidade, permitindo também uma margem de erro na precisão da sincronia (p. 94-95). A ligação entre som e imagem não se dá apenas de maneira automática, como nos casos em que temos uma expectativa precisa de um som (passos, porta fechando), em que aceitaremos praticamente qualquer som. Pode também variar em função do contexto de significado e das leis de Gestalt, como observamos quando sincronizarmos um fluxo de áudio aleatório com eventos visuais diversos: algumas combinações de som e imagem irão se mostrar de maneira mais forte que outras.

O autor define como *ponto de sincronização* estes momentos mais relevantes de encontro entre um instante sonoro e um visual, um ponto no qual o fenômeno da síncrese é mais particularmente proeminente. Estes pontos sempre mantêm uma relação com o conteúdo da cena e dinâmica geral do filme, "dando ao fluxo

audiovisual seu fraseado”, “tal como pode ser dado numa sequência musical pelos acordes fortes ou pelas cadências – em suma, os encontros verticais entre os elementos” (p.59).³³

2.2.6 (In)congruência e suas modalidades

Um tema frequentemente abordado nos estudos fílmicos é o da conformidade ou inadequação da música à narrativa. Chion enumera duas maneiras em que a música fílmica pode ser usada para expressar emoções específicas em relação à situação representada na tela. De um lado, a relação pode ser *empática*, caso em que “a música pode expressar sua participação direta no sentimento da cena”, adaptando-se ao fraseado, ritmo e tom da situação, utilizando-se para isso de códigos culturais, musicais e do cinema (p.8). De outro lado, a música pode ser *anempática* e progredir de maneira inelutável e indiferente à cena, causando estranhamento.

Reagindo às noções simplistas que restringem esta conformidade da música à noções de *contraponto* e *paralelismo*, David Ireland (2018) defende sua multimodalidade. O autor utiliza o termo “(in)congruente”³⁴ para abordar o quão (des)alinhada e (in)apropriada a música pode estar em relação ao filme e sua narrativa, definindo-a como a “falta/presença de propriedades comuns na relação audiovisual”. A (in)congruência pode se dar em diversos níveis, que podem ocorrer de maneira simultânea.

No nível *estrutural*, ela pode se dar através da simples sincronia ou assincronia temporal da música com elementos visuais, como no caso da (des)sincronização de passos com notas musicais. Outro exemplo comum é o corte na imagem sincronizado ao ritmo ou pulso da música em videocliques musicais.

No nível *semântico*, a música pode ser (in)congruente quando o sentido percebido na música e imagem estão (des)alinhados. Um exemplo de

³³De fato, a sobreposição aleatória de uma música temporária a uma cena é uma das técnicas que utilizo para que detalhes visuais e narrativos, que antes passariam despercebidos, se destaquem e propulsem ideias para a composição. Veremos adiante no processo de NAU o uso desta estratégia.

³⁴No original: *(in)congruent, mis(fit) and (in)appropriate*. O autor explica que o uso dos parênteses indica que qualquer um dos termos das dicotomias pode estar sendo referido. Complementa que o recurso visa ressaltar o caráter subjetivo, multidimensional de seu uso, assim como a falta de limites definidos entre os dois pólos. (IRELAND, 2018, p. 4–5). Como o termo *congruência* é também utilizado neste trabalho para tratar das ideias advindas da psicologia cognitiva, utilizarei sistematicamente o termo em parênteses para diferenciar seu uso por Ireland.

(in)congruência é a sobreposição de uma música entendida como "festiva" a uma cena compreendida como "triste".

Dentro do aspecto semântico, o autor identifica alguns sub-tipos sutis de (in)congruência que merecem ser especificados por envolverem de maneira mais ativa nossos conhecimentos e experiências culturais prévias (p. 43).³⁵ Estas (in)congruências semânticas trazem como consequência uma maior consciência do espectador sobre a "feitura" da música e "construção" do filme, pois relativizam a ilusão audiovisual e "invisibilidade" da música.

Os (des)alinhamentos no nível *estético* ocorrem quando os "valores e ideologias associadas à música não parecem corresponder aos elementos visuais e narrativos, criando um desencaixe filosófico" (p.43). Aqui podemos citar as cenas de violência musicadas com certos repertórios da música erudita ou popular aos quais são associados valores humanitários, de leveza ou redenção. Quando ocorre no nível *conceitual*, o (des)alinhamento opera como um elemento deliberado de construção e *design* do filme por parte do diretor ou compositor, como um elemento de estilo intencional ou estratégia autoral ao longo de toda a obra. Cito aqui os casos clássicos do uso sistemático de música *pop* com cenas de violência por parte de Quentin Tarantino, e o uso de música erudita em contextos futuristas por parte de Stanley Kubrick. Outros exemplos podem envolver o uso constante de música anacrônica à narrativa em um filme de época. Por fim, o autor identifica a (in)congruência *intradomínio*, que é a falta de coerência dentro da própria música fílmica. Nestes casos, percebe-se uma falta de continuidade entre as entradas musicais que compõem a banda sonora, provocada por uma mudança radical ou gradual de materiais musicais e violando as expectativas do público. Como exemplo, podemos citar com o autor uma cena do filme *Gladiador*, em que a música enérgica e marcial que acompanha uma cena de batalha se transforma em música tranquila, mudando de abordagem e chamando atenção para si (p. 44).

2.3 SEMIÓTICA MUSICAL

Estruturas musicais particulares, instrumentação ou estilo musical podem ser utilizados conscientemente por compositores na expectativa de que os espectadores

³⁵No original: "Both conceptual and aesthetic incongruence invite higher-order top-down contemplation of a film's music, often drawing on cultural learning and experience, and as such are worth distinguishing from more general forms of semantic incongruence." Tradução nossa.

irão reconhecer estes códigos e entendê-los. Teóricos dos estudos fílmicos elencam conotações não só ligadas ao código musical puro, mas aos códigos culturais e cinematográficos (IRELAND, 2018, p. 57). Proponho abaixo algumas noções para mapear e catalogar a miríade de possibilidades de semiose musical que encontraremos no processo compositivo estudado nesta dissertação.

2.3.1 Espectro de referencialidade extramusical

Para pensar os sentidos extramusicais adquiridos pela música em contextos multimídia, Lipscomb & Kendall (2013) combinam elementos da semiótica de Charles Peirce e da musicologia de Leonard Meyer para propor um contínuo de referencialidade, classificando a maneira como a música se relaciona com seu referente: uma gradação fluida entre associação, iconicidade e inerência.

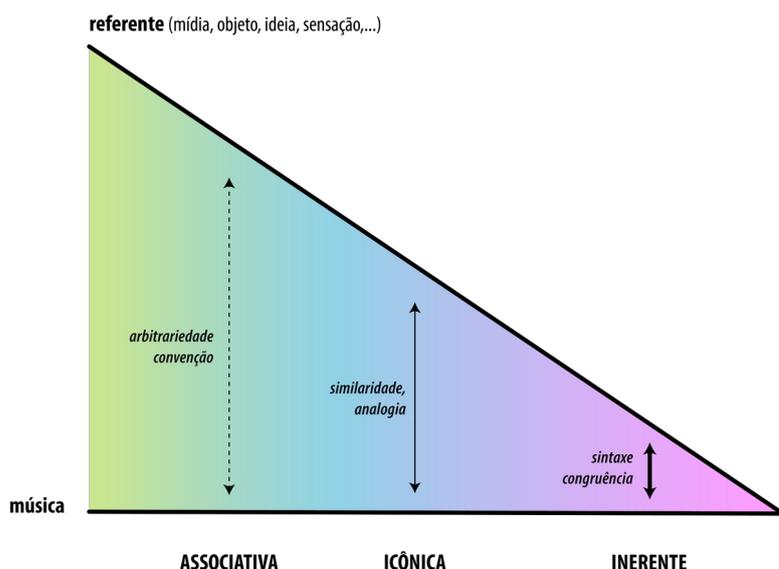
A taxonomia destas categorias está parcialmente relacionada com os conceitos de *símbolo* e *ícone* em Charles Peirce, quando relaciona o veículo dos signos (*representamen*) aos seus objetos (*referent*) (NÖTH; p.83). No símbolo, a relação é convencionalizada e arbitrária, como no caso do hino da "Marseillaise com as ideias de liberdade, igualdade e fraternidade" (LIPSCOMB & KENDALL, 2013, p. 52). No ícone, há similaridade analógica entre os dois, como no caso de um desenho de um gato e o animal sugerido por sua forma, ou entre o movimento de subida e descida de um objeto e o contorno de uma melodia ascendente e descendente. O veículo do signo e seu objeto partilham de qualidades, que podem ser concretas ou abstratas, criando uma ligação que não é totalmente arbitrária.

Lipscomb & Kendall fazem referência ao conceito de *embodied meaning*, do musicólogo Leonard Meyer³⁶ para tratar do terceiro caso. Quando Meyer busca definir um tipo de sentido musical inerente, independente de associações extramusicais, encontra-o no resultado da expectativa e resolução (ou falta dela) gerada pelos padrões dentro da própria música. Este sentido inerente à sintaxe da música servem de respaldo para o que chamaremos de casos arreferenciais na relação da música com outras mídias. Eles são basicamente o que definimos acima como congruência: uma relação sintática entre a música e outra mídia, como observamos na mera sincronia rítmica entre sons e cortes na montagem.

³⁶As ideias de Meyer referenciadas por Lipscomb & Kendall e a discussão aprofundada sobre *embodied meaning* podem ser encontradas em: MEYER, Leonard B. *Emotion and Meaning in Music*. Chicago: University of Chicago Press, 1956. p.35.

Estas categorías estanques são transformadas pelos autores em um contínuo gradual de referencialidade, que interpretei visualmente em um gráfico (Fig. 3).

Figura 3 - Representação gráfica do contínuo de referencialidade musical proposto por Lipscomb & Kendall³⁷



Temos em um de seus extremos (a) a referência associativa e arbitrária entre música e objeto extramusical, seja por convenção pessoal ou coletiva (extra-referencial), seja por ligações estabelecidas no curso da própria obra (intra-referencial), como no caso do *leitmotiv*. A arbitrariedade é representada no gráfico como a distância entre a música e seus referentes extramusicais. No meio do contínuo temos os casos (b) *icônicos* ou *parcialmente referenciais*, em que a música e o objeto se relacionam de maneira analógica através de qualidades estruturais comuns como o contorno, a textura, o gesto, o movimento, a forma, etc. No outro extremo, temos os casos (c) *arreferenciais* ou *inerentes*, em que a ligação se estabelece através da congruência sintática, de padrões de repetição ou lógicas intrínsecas. A simples sincronia temporal de eventos em duas mídias, como acordes diferentes pontuando palavras diferentes em um texto, é um exemplo de congruência sintática.

³⁷A representação do contínuo na forma deste gráfico é minha.

Os autores salientam que as categorias de referência arbitrária (associativa), parcialmente referencial (icônica) e arreferencial (inerente) não são unívocas e nem excludentes. A música no contexto multimídia tem o poder de carregar sentidos simultâneos que seriam melhor compreendidos não dentro de um contínuo de referencialidade unidimensional, “mas como espaços multidimensionais sobrepostos em camadas”, como “contínuos separados dentro de uma estrutura multivariada” (p.52).

Proponho, nesta dissertação, este contínuo de referencialidade como um mecanismo organizativo das diversas relações semióticas citadas por outros autores da área. Justamente por não estabelecer uma taxonomia com contornos definidos para cada tipo de relação, acomoda um número ilimitado de possibilidades. Abordaremos agora alguns tipos específicos de referencialidade desenvolvidos por outros autores.

2.3.2 Sinédoque de gênero

No campo das referências musicais associativas, é comum evocarmos todo um gênero musical e os símbolos a ele associados através do uso de um pequeno fragmento musical. Philip Tagg (2004) introduz o conceito de *sinédoque de gênero* para descrever esta prática. Sinédoque é a metonímia em que tomamos o todo pela parte, como na expressão “quarenta cabeças de gado”, em que nos referimos ao animal inteiro, não só à sua cabeça. Por gênero musical, o autor entende não só “o conjunto de regras e traços musicais-estruturais (um estilo musical), mas todas as regras e traços culturais que um público específico associa (correta ou incorretamente) ao estilo musical em questão” (p.3). A sinédoque de gênero é o recurso em que o compositor “cita” um estilo musical alheio ao da música que está compondo. Para isso, utiliza apenas alguns elementos musicais para evocar, em um determinado público, uma certa época, lugar, cultura ou comportamento associados ao estilo citado. O timbre instrumental é uma das maneiras mais simples e diretas deste tipo de referência, mas também podem estar envolvidos vocabulário tonal, orquestração e padrões rítmicos (p.4). O autor chama atenção para o caráter duplo desta metonímia musical em que a parte representa o todo, pois não só o elemento musical isolado citado representa todo o estilo musical ao qual pertence,

mas o estilo musical representa, por sua vez, todo o conjunto de traços de comportamento ligados àquele estilo musical.

2.3.3 Anáfonos e outras relações icônicas

Tratando das referências icônicas, Tagg (2004) apresenta o conceito de anáfono (*anaphone*)³⁸: um som que é produzido a partir de um modelo de fora da música, assemelhando-se a ele (p. 2). O autor distingue três tipos: anáfono sônico, cinético e tátil. No *anáfono sônico*, um som “não-musical” serve de modelo para uma estilização musical “quasi-programática” ou “onomatopeica” (p.2), exemplificado por uma guitarra distorcida modelada no som do motor de uma moto. O *anáfono cinético* envolve a representação musical estilizada do movimento, seja movimento humano, animal ou de um objeto, ou mesmo a falta de movimento através da estaticidade dos materiais musicais. Podemos incluir aqui "gestos", "rampas" e "arcos" aplicados a qualquer variável como altura, volume timbre ou tempo. *Anáfonos táteis* conotam sensações táteis que podem ser concretas, como as advindas da percepção de uma textura rugosa ou lisa em contato com a pele, ou sensações mais abstratas como “conforto e luxo” (p.3). Podemos acomodar aqui descrições sonoras que utilizam termos como "som caloroso", "sonoridade metálica e fria" etc.

Os tipos de anáfonos não são excludentes, como mostra o exemplo trazido pelo autor quando trata da música de Bernhard Hermann para a famosa cena de assassinato no chuveiro em *Psicose*, filme de Alfred Hitchcock. Os intervalos dissonantes e agudos tocados pelos violinos podem ser entendidos simultaneamente como *anáfonos sônicos* modelados em gritos femininos ou no som de facas afiando; como *anáfonos cinéticos* dos gestos angulares e repetidos realizados pelo assassino com a faca; e como *anáfonos táteis* emulando a dor física aguda e pungente sofrida pela protagonista.

Relações icônicas entre a música e conceitos de espaço e movimento são estudados por Johnson & Larson (2003). Quando dizemos que uma melodia "vai" de uma nota a outra, estamos transferindo, através de metáforas, atributos espaciais à música. Os autores citam três modelos básicos. Música como (a) um "objeto" que se move e "passa" por nós enquanto observadores fixos, como quando dizemos que um evento musical “está chegando” (p. 69). Música como (b) "paisagem"

³⁸A tradução é minha.

tridimensional através da qual nós, ouvintes, nos deslocamos, como quando dizemos que "estamos indo mais rápido nesta parte" (p.74). E, finalmente, música como (c) "força" que move o ouvinte de um ponto a outro, ou de um estado a outro, como quando dizemos que "somos levados pela música neste momento"(p. 76).

2.3.4 Índices materialisantes e hapticidade

A referencialidade da música pode envolver a percepção de sensações através do corpo, ligada às noções de materialidade e fisicalidade. Esta dimensão é abordada por Miguel Mera (2016) através do termo "hapticidade" (*hapticity*). O autor parte do conceito dos *índices sonoros materialisantes*, que Michel Chion (1998) utiliza ao tratar da relação entre o som no cinema e suas fontes sonoras. Os índices são os aspectos do som que “nos remetem para a sensação de materialidade de sua fonte e para o processo concreto de emissão do som” (p. 114). Eles são os “ruídos” que nos dão informação sobre a substância causando o som (madeira, metal, papel), assim como sobre a maneira como é produzido (percussão, fricção, movimento periódico). No contexto audiovisual, a abundância destes índices pode “levar a cena em direção ao material e ao concreto”, e sua escassez “causar a percepção dos personagens ou história como etérea, abstrata e fluida” (p.114). Estes índices normalmente consistem em “desigualdades” na conservação do som denotando “resistência”; barulhos da boca e garganta, pequenas mudanças de timbre ou falhas na entonação; ruído no ataque da nota, unhas, som de teclas percutindo. São indícios dos processos de sua geração. O autor observa que, em muitas culturas e estéticas musicais, a perfeição é definida pela ausência destes “ruídos” de respiração, fricção e vibração, que revelam o esforço e os processos envolvidos na geração do som.

Miguel Mera desenvolve esta perspectiva para além do campo do desenho de som, explorando como o ruído na música instrumental pode ser usado para adicionar à experiência uma dimensão de fisicalidade e sensação de materialidade no corpo. A *hapticidade* na música busca descrever um “modo de percepção e expressão [cinemática] em que o corpo é acionado (*enacted*)”, e em que a “música fílmica transforma nossos ouvidos em órgãos do tato” (p. 292). Os ruídos musicais podem ativar o corpo de quem ouve, corporificando “as ações motoras que os produzem” e sugerindo “a fisicalidade tátil de suas fontes”. O autor identifica que a

música fílmica *mainstream* privilegia a clareza, uniformidade do som e ocultamento destes ruídos. No entanto, em alguns universos musicais, como na música contemporânea de concerto e eletrônica, compositores exploram mais comumente estes índices como recursos expressivos, através de técnicas instrumentais expandidas e uso deliberado de distorções sonoras advindas do processamento digital do som. O uso de microtons, clusters e aleatoriedade são outros recursos que o autor enumera como responsáveis pela “sujeira” da hapticidade.

A noção de “ouvir com o corpo” anunciada por Mera é mais sutil do que sentir o corpo vibrar com frequências muito graves emitidas por um sistema de alto-falantes *sub-woofer*. Ela está ancorada na pesquisa atual sobre “neurônios espelho”, que sugere que nosso sistema neuromuscular é ativado de maneira simpática gerando movimento (ou a simulação do movimento) quando observamos ações executadas por outros seres humanos³⁹. No caso da música, os índices materialisantes presentes no som provocariam o efeito simpático das ações que os geraram, como quando sentimos a “garganta apertar” ao ouvir um canto rouco.

2.4 FUNÇÕES NARRATIVAS DA MÚSICA NO AUDIOVISUAL

2.4.1 Contexto histórico

Até o momento, observamos as relações da música com as outras mídias como fenômenos de percepção geradores de sentido, tratando-as como *interações*. Trataremos agora sobre as *funções narrativas* assumidas pela música em contextos multimídia, agora sob a perspectiva de seu uso intencional por parte do compositor como paleta de recursos para interferir na *narrativa em construção* realizada pelo espectador que assiste o filme.

Em sua dissertação dedicada a compilar a contribuição de diversos autores sobre o assunto, Baptista (2007) localiza o início histórico desta discussão no final dos anos 20, com o advento do som sincronizado. Ela perpassa a história do cinema, sendo teorizada por diversos cineastas e compositores como Eisenstein e Hans Eisler. Durante as primeiras décadas do cinema narrativo, especialmente na indústria cinematográfica Hollywoodiana dos anos 30 e 40, instituiu-se uma estética dominante em que a música deveria funcionar como uma acompanhante discreta

³⁹MUKAMEL *apud* MERA, 2016; p. 301.

das imagens e narrativa. Os compositores deveriam fazer uma música “inaudível”⁴⁰ (GORBMANN, 1987) que evitasse distrair o espectador imerso nos eventos da história, ocultando a natureza tecnológica do discurso fílmico. Para isso, alguns métodos incluíam “afundar” (baixar) o volume da música na mixagem; evitar instrumentos com o mesmo timbre e registro dos diálogos; estruturar a forma da música a partir da forma narrativa da cena; e optar pela congruência de clima com os acontecimentos (IRELAND; p.2). A promoção de independência ou contraponto, em contraste com este paralelismo redundante, era advogada na mesma época por Eisenstein e Adorno & Eisler, cujas posições eram tomadas como fora da norma (p. 87). Apesar desta estética não prevalecer com a mesma força nos dias de hoje, ela continua sendo uma referência importante a partir do qual a música fílmica é comparada (IRELAND; p. 85).

Nos últimos 15 anos, diversos autores se dedicaram ao assunto das funções narrativas.⁴¹ Seguindo Baptista (2007), faremos referência à tese de doutoramento do compositor Johnny Wingstedt (2005), que compila e sistematiza estas diversas contribuições.

Wingstedt argumenta que, em meio à miríade de novas situações e contextos para a música na sociedade contemporânea, novas funções musicais estão surgindo (p.4). Dada a multiplicidade de funções identificadas ao longo da teorização sobre a música no cinema, o autor apresenta uma lista de classes em que busca organizar as funções tradicionais e recentes da música no audiovisual, baseado em sua prática como compositor e em abordagens pregressas⁴².

2.4.2 Classificação das funções narrativas

Muito antes de apresentar uma lista exaustiva e definitiva das funções narrativas que a música pode tomar, Wingstedt busca agrupá-las em seis classes gerais e onze categorias subordinadas.

⁴⁰No original em inglês, *unheard*.

⁴¹ Além de Chion, Cook, Cohen, Gorbman e Tagg, já citados neste trabalho, nos últimos 15 anos escreveram sobre o assunto teóricos do cinema e dos meios de comunicação como Brown (1994), Davison (2004), Kalinak (1992), Pendergast (1992) e Wingstedt (2005). (BAPTISTA, 2007).

⁴²O autor se baseia nas funções descritas por Copland (1957/2022), Vitouch (2001), Cohen (1998), Davis (1999), Chion (1990), Adorno & Eisler (1947), Cook (1998), Gabrielsson (2001), Gorbman (1987) e Cohen (1998).

Tabela 1 - Sumário das classes e categorias das funções narrativas da música organizadas por Wingstedt

Classe	Categoria	Exemplos de funções
Emotiva	Expressa ou induz emoção	<ul style="list-style-type: none"> • descreve sentimentos de personagens • estabelece relacionamentos entre personagens • acrescenta credibilidade • sugere atmosfera psicológica • cria pressentimentos
	Comunica significado	<ul style="list-style-type: none"> • esclarece situações ambíguas • comunica pensamentos não-verbalizados • confirma a interpretação do espectador
	Comunica valores	<ul style="list-style-type: none"> • evoca uma época • evoca um contexto cultural • indica status social
	Estabelece reconhecimento	<ul style="list-style-type: none"> • reconhece uma marca • reconhece um personagem
Descritiva	Descreve cenário	<ul style="list-style-type: none"> • estabelece hora do dia o do ano • descreve lugares: oceano, floresta
	Descreve atividade física	<ul style="list-style-type: none"> • ilustra movimentos visto na tela • ilustra movimentos <i>offscreen</i> • explicita detalhes de um movimento que o olho não capta
Guia	Indicativa	<ul style="list-style-type: none"> • direciona a atenção • focaliza detalhes de um elemento • separa primeiro e segundo plano
	Mascaramento	<ul style="list-style-type: none"> • encoberta sons indesejados • suaviza cortes na montagem • disfarça má performance
Temporal	Cria continuidade	<ul style="list-style-type: none"> • liga cortes e cenas (curto alcance) • liga sequências (médio alcance) • cria continuidade global (leitmotiv)
	Define estrutura e forma	<ul style="list-style-type: none"> • altera a percepção subjetiva da velocidade de uma cena • afeta a percepção da forma do filme • altera a velocidade do fluxo narrativo • cria expectativas sobre o porvir
Retórica	Comenta a narrativa	<ul style="list-style-type: none"> • faz julgamento de valor • introduz humor • posiciona-se política ou filosoficamente

A classe *emotiva* não possui sub-categorias e compreende as funções que buscam tanto induzir a experiência de emoções específicas no público, quanto apenas comunicá-las, caso em que são identificadas pelo público, mas não necessariamente sentidas. Aqui encontramos funções como: descrever (revelar) emoções de um personagem, estabelecer relações entre personagens, prenunciar eventos, entre outros.

A classe *informativa* comunica informações e é composta por três categorias distintas. A música (i) *comunica sentido* quando clarifica situações, comunica pensamentos não-verbais de um personagem ou confirma a interpretação de uma situação por parte do público. A (ii) *comunicação de valores* opera através de associações estabelecidas culturalmente para evocar uma época histórica, um contexto cultural e indicar status social. A categoria de (iii) *reconhecimento (rememoração)* abrange as funções que se estabelecem através da associação de elementos musicais com um evento ou personagem (como no caso do *leitmotiv*) ou com uma marca (como no caso da publicidade) servindo como representação destes.

O autor agrupa na *classe descritiva* as funções que utilizam a música para descrever aspectos físicos de realidades não musicais. Agrupadas na categoria de (i) *descrição de cenário* estão as funções que descrevem atributos da natureza como a hora do dia ou da estação, ajudando na percepção de amplitude de uma cadeia de montanhas ou características de uma floresta, por exemplo. Ao (ii) *descrever atividade física*, a música visa ilustrar o movimento físico seja de maneira direta em sincronia com a imagem, seja de maneira conceitual ao sugerir um movimento que não se observa na tela. Se o movimento é muito rápido, a música pode clarificá-lo ao suprir detalhes que escapam aos olhos.

A *classe guia* reúne as funções que buscam orientar o olhar, a atenção e o pensamento. A categoria (i) *indicativa* pode ser entendida como um mecanismo de “apontar o dedo” através da música para detalhes na imagem (p. 35). Através da sincronia com ações, eventos ou trechos de diálogo, pode também colocá-los em primeiro e segundo plano de importância. A música pode também operar de maneira contrária, (h) *mascarando* ruídos indesejados ou até fragilidades na interpretação.

A *classe temporal* lida com a representação e organização do tempo através da música. Sua primeira categoria, (i) *provê continuidade* para transições em todas as dimensões temporais: cena a cena, através de sequências inteiras ou dando continuidade ao filme todo, como fazem os temas musicais recorrentes, a instrumentação consistente e a referência a um mesmo gênero musical. A capacidade de (ii) *definir estrutura e forma* é outra categoria dessa classe. Aqui as funções operam através das formas inerentes à própria linguagem musical, como acontece com o uso das pausas e a recorrência de motivos musicais. A capacidade da música em alterar a percepção subjetiva do tempo pode também ser usada para

organizar temporalmente o ritmo, forma, andamento e fluidez de uma cena. Os fenômenos de expectativa engendrados por algumas linguagens musicais, como o encadeamento de uma progressão tonal de acordes, podem também ser explorados para moldar a forma da narrativa.

Por fim, o autor agrupa dentro da classe *retórica* aquelas funções que operam como comentários narrativos, julgamentos de valor e posicionamentos parciais em relação à diegese.

2.5 NÍVEIS NARRATIVOS NA MÚSICA FÍLMICA

Em seu livro *Music and levels of narration in film*, Guido Heldt (2013) se utiliza do aparato teórico da narratologia para investigar “de onde a música procede” na estrutura narrativa de um filme (p. 13). O estudo da narratologia no cinema surgiu nos anos de 1970, a partir de ideias de teoria literária do Formalismo Russo, e se expandiu para os estudos de música fílmica a partir dos anos 1980 com Claudia Gorbman (1987) e Michel Chion (1994). Diferentemente dos estudos sobre as funções narrativas da música, que investigam como a música interfere nos sentidos construídos pelo espectador, o estudo dos níveis narrativos procura determinar *onde* está posicionada a fonte de origem da música na estrutura narrativa de um filme, e como esta compreensão afeta a recepção. Termos como *diegético*, *não-diegético* e seus desdobramentos dizem respeito a este tema.

Este questionamento surge quando diferenciamos dois domínios diferentes de controle narrativo: a "criação da história" (*storymaking*) e a "narração da história" (*storytelling*). *Storytelling* é a seleção, restrição e ordenamento da informação que vemos e ouvimos, assim como os recursos retóricos que visam influenciar a recepção dos fatos da história. Fatos estes que assumimos estar fora do controle do narrador. É o “como” se conta a história, a narração propriamente dita. *Storymaking* diz respeito ao controle sobre os fatos ou informações que formam a história, os “fatos” inventados que constituem o mundo ficcional. O reconhecimento dos domínios da ficção (*storyworld*) e o da narração (*storytelling*) permite que interroguemos se a música que ouvimos em uma obra é parte do mundo ficcional ou se ela é um recurso que o narrador utiliza para contar esta história. As possibilidades excedem em muito esta divisão simplista e, como demonstra Heldt, as

ambiguidades, transições e jogos entre os níveis narrativos oferecem um campo rico para a música no cinema (e para obras multimídia)⁴³.

Heldt descreve a percepção de um filme iniciando em um nível físico: percebemos padrões de luz projetados em uma tela e som vibrando no ar. Em um segundo nível, agora narratológico, entendemos estes estímulos como dicas ou indicações (*cues*) para, em um terceiro nível, (re)construir a ficção. No cinema, como em toda peça multimídia, não há apenas uma fonte de informação para este procedimento. Os múltiplos canais visuais e auditivos podem individualmente transmitir mais de uma modalidade de informação (camadas de som superpostas, múltiplas imagens na tela). Cada uma destas modalidades pode nos parecer proceder de níveis narratológicos distintos, conferindo às peças multimídia a possibilidade de estruturas narrativas complexas.

O tópico é pertinente para o presente texto porque a decisão sobre o grau narrativo de onde a música emana se mostrou uma estratégia criativa determinante na composição da música fílmica de “NAU”. O posicionamento narrativo da música cria relações específicas com a imagem e com a própria narrativa que desembocam em decisões composicionais pontuais.

2.5.1 A diegese

A *diegese*, termo que se tornou central a este tema, é definida como o “mundo criado pelo espectador com base nas indicações oferecidas pelo filme” (HELDT, 2013, pg. 20)⁴⁴. É o universo ou lugar ficcional em que entendemos que a história acontece (*storyworld*); o ambiente ou contexto que os elementos da história habitam. Sendo um constructo mental (re)construído de maneira ativa pelo espectador, a diegese acontece apenas em sua cabeça, não está presente materialmente na tela ou na banda sonora (p. 51). As indicações oferecidas pelo filme são complementadas por nosso conhecimento das convenções de narração

⁴³Ao escrever sobre a percepção do cinema pelo espectador, Heldt reproduz as ideias de multimodalidade no ambiente multimídia que encontramos em Sexton (2007) e Cohen (2013): “... while film has multiple channels, visual and auditory, each of which can simultaneously present different strands of data (through split screens or layered images or sounds), strands we may assign to different narrating agencies, levels of narration or focalizations.” (2013, p. 14). [... o filme tem múltiplos canais, visuais e auditivos, cada qual podendo apresentar simultaneamente fluxos de informação distintos (através de múltiplas telas ou camadas de sons ou imagens), fluxos que podemos associar a diferentes agências, níveis de narração ou focalizações.] A tradução é nossa.

⁴⁴“... the world constructed by viewers on the basis of cues provided by the film.” Tradução nossa.

(gerais ou próprias a um meio específico) e do funcionamento do mundo real⁴⁵, criando então a ilusão de uma realidade ficcional coerente e, mesmo que provisoriamente, autônoma. Esta “realidade” de um quase-espço que conferimos à diegese origina uma fronteira entre o que está dentro e o que está fora dela, resultando na ilusão de que a música tem de se originar de um dos lados da barreira. A natureza dupla da diegese, “constructo” mental ao qual conferimos a “realidade” de um quase-espço, cria uma linha divisória que, quando ignorada, provoca reações intuitivas. Quando o tema musical de um filme utilizado pela narração toca em um rádio dentro da cena, oferecendo-se à escuta dos personagens dentro da diegese, nossa atenção é despertada. Sentimos que a convenção divisória entre os dois mundos é quebrada e, ao chamar atenção para o agente criador da história (*storymaking*), a ilusão audiovisual é abalada.

Este tipo de transgressão abre campo para a criação artística:

“Artistas jogam com suas mídias, o que inclui transgredir categorias aparentemente naturais. [...] A característica do cinema que permite este jogo criativo é o fato de que, do lado conceitual, no nível puramente textual, não existe limite entre o diegético e não-diegético: qualquer coisa pode acontecer com a música em qualquer ponto do filme; a linha divisória é apenas conceitual e não oferece resistência ao ser cruzada.”⁴⁶ (*ibidem*, p. 57)

A díade diegética/não-diegética, portanto, opõe música que tem sua fonte de origem localizada dentro da história e fora dela; opõe história e narração, antagoniza “o que a narrativa é” ao “modo como é contada”⁴⁷. Estes termos começaram a ser usados na musicologia fílmica por Claudia Gorbman (1987, pg. 11-30), que por sua vez adaptou conceitos do pensamento do teórico literário Gérard Genette. Acabaram substituindo termos mais antigos utilizados pelos compositores da indústria cinematográfica, como “música incidental”, *source music* e outros. É uma distinção que trata exclusivamente da origem da música, sobre “quem fala”, mas não restringe “sobre o que” a música fala e de que maneira. Nos dois níveis, a música pode estar a serviço da caracterização objetiva do mundo ficcional, assim como servir ao desenvolvimento dramático. A música diegética que toca em um rádio dentro da

⁴⁵Ohler, 1994; apud HELDT, 2013, p. 51.

⁴⁶“Artists play with their media, which includes the transgression of seemingly natural categories. [...] The feature of film that allows that creative play is the fact that on the other side of the conceptual coin, on a purely textual level, there is no boundary between the diegetic and the nondiegetic: anything can happen to the music at any point in a film; the borderline is only conceptual and offers no resistance to being crossed.” Tradução nossa.

⁴⁷“(…) the ‘what’ and the ‘way’ of narrative.”(CHATMAN 1978, p. 9; apud HELDT, 2013, p. 49)

cena pode tanto informar sobre a música que a personagem ouve, como comentar sua situação. A riqueza das possibilidades reside justamente nesta independência.

Os diferentes níveis narrativos de onde a música pode emanar foram organizados em um diagrama por Edward Branigan, com modificações realizadas por Heldt (Fig. 4). Através da percepção de indicações (*cues*) visuais e sonoras, podemos perceber a música como vindo de qualquer um destes níveis. A manipulação da informação à qual o espectador tem acesso pode também criar ambiguidades e transições.

Figura 4 - Hierarquia de níveis narrativos elaborado por Edward Branigan e adaptado por Heldt.

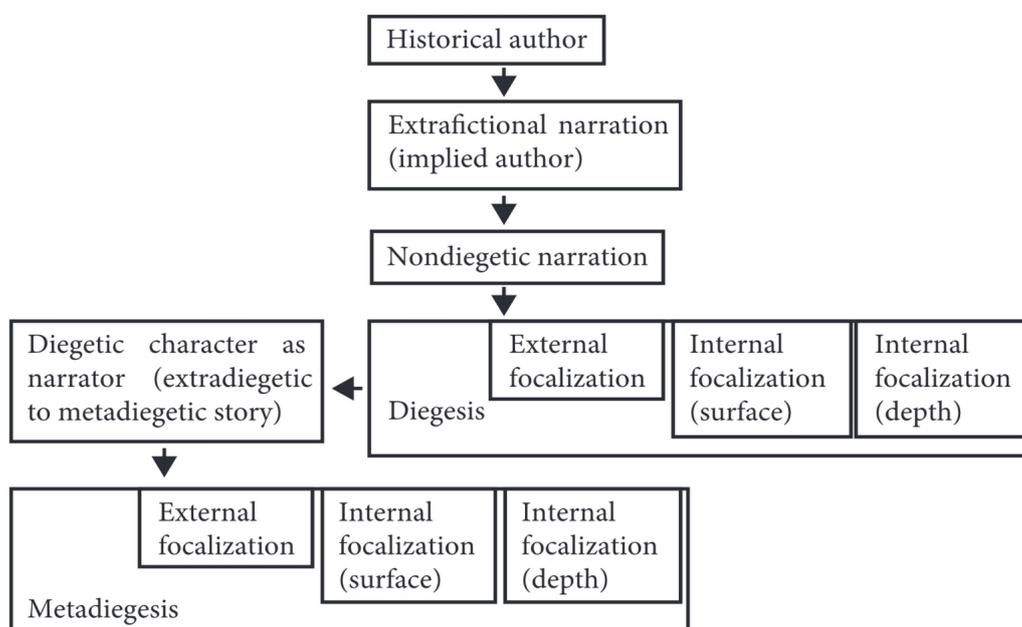


Figure 17: Branigan's levels of narration with integrated types of focalization.

Fonte: Reproduzido de HELDT, 2013, pg. 22.

O primeiro nível do diagrama é o do *autor histórico* empírico que faz o filme na realidade empírica, seja uma ou muitas pessoas, como é normalmente o caso no cinema. Em seguida, encontramos o nível do *autor implícito*. Ao sugerir um mundo ficcional (*storyworld*) com suas próprias regras de funcionamento, o filme convida à construção por parte do espectador de um agente imaginário responsável pela criação da história (*storymaking*). O autor implícito é distinto e não necessariamente ligado ao autor empírico, pois o espectador o postula mesmo quando desconhece o

realizador ou equipe responsáveis pelo filme. No nível seguinte, encontramos a *narração não-diegética*, que conta a história e controla as informações às quais temos acesso: a ordem das cenas, a maneira como a cena é caracterizada, etc. Finalmente, no nível da *diegese*, estamos dentro do mundo ficcional. Neste nível, temos três possibilidades de focalização, de posicionamento: na realidade *externa* acessível a todos os personagens ou na perspectiva *interna* de um personagem específico, seja sensorial ou mental. Há também a possibilidade de narradores secundários criarem uma diegese dentro da diegese, tornando-se, por sua vez, narradores.

Ancorado nesta hierarquia, Heldt faz um inventário de possibilidades de agência narrativa da música. Abaixo, elencamos apenas as categorias úteis ao memorial da música de “NAU”.

2.5.2 Música extraficcional

A música que emana do autor histórico e do autor implícito é designada pelo autor como extraficcional: é a música que acompanha os logotipos e créditos iniciais de um filme. Análogos aos textos acessórios que acompanham o texto principal em um livro (informações de publicação, epígrafes, fortuna crítica), e que Genette chama de paratextos na teoria literária⁴⁸, os créditos fílmicos reconhecem sua ficcionalidade e delimitam o espaço em que a ficção irá iniciar e terminar (HELDT, 2013, p. 24). Em vista disso, a música que acompanha as sequências de entrada (*title sequences*) e créditos finais (*end credits*) é não só não-diegética, mas extraficcional. O limite entre esta dimensão e o início da ficção pode ser manipulado e ambíguo com intuito artístico. Elementos sonoros e visuais extra e intrafissionais podem ser superpostos no início de um filme, como vemos frequentemente na aplicação de letreiros de créditos sobre imagens ficcionais. A música que inicia com os logotipos dos produtores, e que ouvimos como extraficcional, pode vir a se revelar como aquela que os personagens ouvem dentro da cena diegeticamente, criando uma transição imperceptível e jogando com os níveis narrativos.

⁴⁸GENETTE *apud* HELDT, 2013, p. 25.

2.5.3 Música não-diegética

A música não-diegética, enquanto música que tem origem na *narração*, pode sugerir tipos diferentes de agência narrativa. Independentemente da função ou impacto que a música exerce no fluxo narrativo, ela pode estar posicionada a diferentes distâncias dos fatos diegéticos, estabelecendo relações distintas entre a narração e a diegese. Heldt sugere um contínuo em cujos extremos estão a música como *voz* e a música como *emanação*.

De um lado do espectro, a música não-diegética pode ser a *voz* da narração, funcionar como um comentário sobre os eventos diegéticos, expressando uma perspectiva “pessoal” deste agente narrativo sobre os acontecimentos da história (p. 65). O agente pode ser o autor implícito do filme, um narrador cinematográfico abstrato, ou mesmo a perspectiva de um dos personagens que conta a história. O uso de música pré-existente associada a um posicionamento cultural ou político é um exemplo extremo em que a narração deixa claro seu julgamento e chama atenção para a sua existência como agente narrativo.

Do outro lado do espectro, encontramos a música não-diegética como *emanação*⁴⁹ de algum elemento dentro da diegese, mesmo que sua origem esteja fora da cena. É a música que *representa* a agitação emocional de um personagem, nos *informando* sobre este fato ficcional ao invés de especular ou comentar sobre ele. A agência narrativa é disfarçada, ou pelo menos não enfatizada, aproximando-a da diegese. Apesar desta proximidade, a música não é tida como ouvida pelo personagem (mesmo que interna e subjetivamente), nem por ninguém no universo da história (*storyworld*). Ainda se trata de música não-diegética, pois, apesar da fonte de informação estar dentro da diegese (o estado emocional do personagem), a voz da música está posicionada no nível da narração onde o narrador fala “pelo”, “no lugar” do personagem.

Um caso que parece unir “comentário” e “proximidade” com a diegese ocorre quando um personagem parece “controlar” a música não-diegética. A técnica cria uma “tensão entre os níveis de narração” (p. 68). O efeito pode ser percebido como uma paródia ou hipérbole do caráter retórico ou manipulativo deste personagem, uma evocação do efeito de suas ações no público ou como emanação destas

⁴⁹Também chamada de intra-diegética por autores como Ben Winters, como informa Heldt (p.65).

próprias ações. Esta última perspectiva, especialmente interessante para este trabalho, é atingida ao mimetizar na música certas características da ação diegética através da textura, ritmo ou contorno melódico. Neste caso, a música não "informa" sobre um acontecimento, ela é uma "emanação direta" da ação diegética.

2.5.4 Música diegética

A música diegética é aquela que tem sua fonte na ficção e encontra também diferentes modalidades. Uma primeira categoria de distinção diz respeito à sua conexão com o mundo ficcional (*storyworld*):

- a) Visível/não-visível na tela (*Onscreen/Offscreen*): a fonte da música está presente na imagem.
- b) Sônica/não-sônica: a música pode estar presente e não ser audível ao espectador, como no caso de vermos um músico tocando um instrumento através da janela, ou através de partituras ou relatos.
- c) Na cena/fora da cena (*Onscene/offscene*): a música pode pertencer ao mundo ficcional, mas não estar sendo ouvida na cena em questão, como a música diegética de uma cena que perdura e se sobrepõe a uma cena subsequente.

Podemos estabelecer novas distinções ao considerarmos a agência narrativa. O caso mais neutro é o da música *atmosférica* ou *ambiente*. No exemplo em que se ouve um piano dentro de um bar, a música descreve um lugar e “preenche uma cena e habita seu espaço sem levantar a questão de identificação ou corporeidade de sua fonte”⁵⁰. Naturalizamos a música na diegese e aceitamos a aparente falta de controle por parte da narração sobre este fato ficcional.

Quando a música diegética, aparentemente indiferente aos acontecimentos da história, é sincronizada estrategicamente pelo autor de modo a comentar, ou mesmo se opor patentemente à diegese, a *agência autoral* deste criador vem à tona. Heldt nomeia de "comentário diegético" esta prática, cujo caso clássico é o “comentário” que a letra de uma canção, sintonizada aleatoriamente por um personagem no rádio, faz “acidentalmente” à cena que se desenrola. Aqui a música não soa como "música de cinema", é apenas uma canção que "coincidentalmente" faz um julgamento de valor sobre os fatos ficcionais. Heldt observa uma diferença

⁵⁰CHION, 1994: p. 75; *apud* HELDT, 2013: p. 71.

sutil entre este caso e o *source scoring*, em que a música diegética presente na cena soa como "música de cinema", envolvendo um alto grau de congruência com os elementos da cena, sem necessariamente comentá-la.

A sub-categoria de música que se mostra diegética de uma forma implausível ou não-realista é chamada pelo autor de *musical quasi-rendering* (quase-reprodução musical). Faz-se referência aqui ao conceito de *rendu* (traduzido em inglês para *render* e para o português como "representação"⁵¹, tomado de Michel Chion (1994). Em oposição à *reproduction*, *rendu* procura descrever o mecanismo através do qual, "no cinema, o som é reconhecido pelo espectador como verdadeiro, eficaz e adaptado" não porque reproduz os sons que se ouviriam na mesma situação ou causa na realidade, mas porque "representa (ou seja, traduz, exprime) as sensações associadas a essa causa" (CHION, 1994, p. 94). O exemplo que Chion cita é a inclusão de som de efeito Doppler na passagem de uma nave no espaço sideral, onde não ouviríamos este efeito pela falta de ar. No campo da música, observamos esta prática nos desenhos animados, em que os sons decorrentes das ações são *representados* (*rendu*) de maneira não realista através da música. Importante aqui é o borramento da distinção entre música e efeitos sonoros causada pela "diegetização" da música, pela interpretação musical dos sons diegéticos (HELDT, 2013, p. 95).

As *transições* entre música diegética e não-diegética podem ser exploradas criativamente. Uma das técnicas envolve o adiamento de acesso às informações visuais e auditivas necessárias para julgarmos o status da música, engendrando uma "revelação" de que a música que ouvimos é, afinal, diegética ou vice e versa. Não só a imagem da fonte sonora pode ser momentaneamente escondida, mas a manipulação da equalização, volume e outros fatores sonoros podem convergir para estas transições (p. 93). A música que ocorre no mundo da história (*storyworld*) pode também ser "percebida" pela narração e adotada posteriormente como música não-diegética, como um comentário seu sobre cenas futuras. Inversamente, a narração, por saber o papel importante que uma canção diegética terá na vida de um personagem ao longo da história, pode antecipá-la não-diegeticamente. Diferentes formas de deslocamentos temporais e espaciais podem "descolar" (*detach*) a música

⁵¹Privilegio o uso do termo original à tradução em português pelo uso do mesmo radical do termo em inglês "render", estabelecendo a conexão entre o conceito de Chion e Heldt, e evitando as acepções correntes conectadas ao termos "representação".

de suas fontes na diegese, provocando outras situações ambíguas ou de transição entre o nível diegético e não-diegético.

2.5.5 Focalização

Especialmente importante para este trabalho são as categorias de música diegética que surgem quando um personagem ou elemento da diegese se torna um narrador secundário, um narrador diegético. A questão levanta uma diferença entre "quem fala", a identidade da voz narrativa, e "quem percebe": de quem é a perspectiva a partir da qual os eventos narrados estão sendo percebidos. Esta perspectiva pode ser a de um personagem ou elemento de dentro do mundo da história. Quem conta a história ainda é o narrador, só que a partir do *ponto de vista* deste personagem. Buscando na teoria literária a terminologia de Genette, Heldt utiliza *focalização* para descrever o uso da "mente do personagem como lente que focaliza a narração", como a fonte da informação que a narração utiliza para contar a história (p.120-21).

Três focalizações são possíveis, quando consideramos o ponto de vista que informa a narração:

- (a) Narração não-focalizada: o tradicional narrador onisciente, que sabe mais do que os personagens e tem acesso a toda informação física e mental da diegese. Muito raro no cinema. (p. 124)
- (b) Focalização externa: o narrador tem acesso apenas aos fatos externos manifestos dentro da diegese e acessíveis a todos os personagens, não a fatos e estados mentais. O narrador se encontra basicamente na mesma situação que os personagens dentro da história (de maneira geral, não do ponto de vista específico de algum deles). Aqui, o narrador sabe menos que todo mundo, pois os personagens têm acesso adicional ao seu próprio estado interior. O limite de informação do narrador não impede que ele tenha uma perspectiva, que ele privilegie fatos ou personagens em detrimento de outros.
- (c) Focalização interna⁵² (através de um personagem): o narrador sabe e fala apenas o que um personagem específico sabe. Pode restringir-se à percepção sensorial (*surface*) ou incluir sua experiência mental, imaginação ou estados interiores (*depth*).

⁵² No caso do cinema, o acesso a estados mentais (focalização interna) tem uma particularidade em relação à literatura: não há uma diferença cristalina entre o discurso direto (o narrador reproduz a voz do personagem falando sobre seu estado interno) e indireto (o narrador nos conta com sua própria voz o que se passa dentro do personagem).

O padrão para filmes é a focalização externa, ou seja, nós vemos e ouvimos o que está presente no mundo físico da história (p. 124). Esta constatação é verificada ao considerarmos os mecanismos cinematográficos e sonoros excepcionais que têm de ser ativados para representar a subjetividade focalizadora de um personagem: voz em *off*, efeitos visuais e sonoros sugerindo sonho ou memória, música e manipulação sonora com o uso de reverbs e delays.⁵³ A necessidade destes meios para representar a subjetividade evidencia que, em um filme, é mais fácil nos colocarmos sob a perspectiva da *percepção* de um personagem, do que de sua realidade mental formada por pensamentos e emoções. Para a primeira, basta colocarmos a câmera em primeira pessoa. Para narrar os eventos através de sua interioridade (imaginação, memória, pensamento e emoção), são necessários recursos adicionais.

O autor tece distinções sutis entre diferentes modalidades de focalização interna na música. A focalização interna *superficial* mostra o que um personagem vê ou ouve, colocando-nos sob o seu ponto-de-vista e/ou "ponto de escuta"⁵⁴. A representação musical desta perspectiva pode se dar através da manipulação do volume e equalização da música diegética, simulando limitações de surdez, foco de atenção ou efeitos de barreiras físicas que cercam o personagem sobre sua percepção.

A focalização interna da música pode também ser *profunda*, colocando-nos dentro da interioridade de um personagem específico. Em uma primeira possibilidade, esta pode ser a música que o personagem imagina ou ouve dentro de sua mente, com seu "ouvido interno". Apesar de não compartilhada intersubjetivamente, ela é de fato "ouvida" pelo personagem na diegese. Em uma segunda possibilidade, podemos nos colocar dentro desta interioridade através de uma música que é "a representação ou indicação dos estados ou processos mentais de um personagem" (pg. 127). Não assumimos que a música está sendo ouvida pelo personagem dentro de sua mente, mas que a música representa algo não-musical que acontece em sua interioridade. Ela não é um comentário da narração, nem busca falar sobre o estado interno do personagem a partir da perspectiva "pessoal" do narrador: ela é a personificação musical deste processo mental. Há aqui uma

⁵³Observaremos que no filme *NAU*, estes mesmos mecanismos visuais e musicais são acionados para colocar o espectador dentro do delírio da personagem principal.

⁵⁴Sobre o "ponto de escuta" ver: CHION, 1994, p.89.

relação estreita com a música não-diegética como *emanação*, pois, apesar de falar "sobre" um evento que ocorre dentro da diegese (ao representar uma realidade mental do mundo ficcional), a "voz" é a do narrador. Em realidade, Heldt observa que, nos dois casos de focalização interna *profunda*, estamos lidando com música não-diegética, pois o objeto que a música busca representar não tem, originalmente, uma forma musical definida. Memórias, imaginação e estados internos são vagos e toda representação será "realizada com os meios estilísticos do filme;(...) o equivalente à voz de um narrador em um romance que fala os pensamentos de um personagem"(p. 129).

Podemos resumir a terminologia percorrida acima em uma tabela:

Tabela 2 - Resumo dos níveis narrativos da musica elencadas por Heldt

Categoria	Modalidade	Descrição
Extraficcional		Delimita o início e fim da ficção, reconhecendo sua ficcionalidade, como nos créditos iniciais e finais.
Não-diegética	Voz do narrador	Narrador comenta com música acontecimentos da história
	Emanação	Narrador fala "no lugar" de um elemento da história, informado por ele
Diegética	Onscreen/offscreen, sônica/não-sônica, onscene/offscene,	Diferentes relações da música diegética com suas fontes.
	Ambiente	Habita a cena caracterizando o espaço ou tempo, sem trazer atenção para a música e sem empatia com a história.
	Comentário diegético	Autor implícito comenta a história através da coincidência estrategicamente articulada entre música e cena
	Source scoring	Música diegética coincidentalmente acompanha os contornos da cena, como a música não-diegética faria.
	Focalização externa	Som físico da música, como ouvida pelos personagens diegéticos em geral.
	Focalização interna (superfície)	Música como percebida sensorialmente por um personagem específico.
	Focalização interna (profunda) através da experiência interna	Ouvimos a música como é "ouvida internamente" pela imaginação ou lembrança de um personagem específico.
Focalização interna (profunda) do estado interno através da música	Música representa em forma musical o estado ou processos internos do personagem	
	Musical quasi-rendering	Música representa ações dentro da diegese de maneira não-realista, sonorizando-as
Transições	Revelações	Dicas visuais da fonte sonora são postergadas pela narração.
	Narrador adota	Narrador "percebe" e adota uma música diegética como comentário não-diegético
	Narrador antecipa	Narrador antecipa música que aparecerá mais tarde dentro da diegese

As linhas divisórias entre estas e outras categorias identificadas por Heldt são frequentemente fluidas. Estas "ambiguidades intrigantes", que oferecem margem ao público na interpretação sobre o local de origem da música, é amplificada pela natureza multimídia do filme (p. 130). Diferentes focalizações podem ocorrer ao mesmo tempo nos canais visuais e auditivos, ou mesmo em diferentes linhas de informação no plano da música (canção cantada por um personagem em cena, com o acompanhamento da mesma música que toca em um rádio dentro da cena, complementada por arranjo orquestral não-diegético, por exemplo). Parte do objetivo deste trabalho é apresentar as diferentes agências narrativas da música fílmica e suas transições como possibilidades criativas para a composição. Ao imaginar de onde a música vem, prontamente se oferecerem novos caminhos para as decisões que impactam os materiais da música e sua organização.

3 A MÚSICA DE "NAU"

Neste capítulo, inicio o resgate do processo de composição da música fílmica para o curta-metragem "NAU" (2022), descrevendo o contexto da criação, entorno tecnológico e cronologia. A partir da "escuta reduzida"⁵⁵ da música (isolada do filme), descrevo os materiais sonoros, agrupando-os em famílias.

3.1 CONTEXTO DO PROCESSO

3.1.1 Cronologia

O curta-metragem "NAU" é um filme de doze minutos de caráter experimental, finalizado em 2022 e dirigido por Renata de Lélis⁵⁶. Renata e o diretor de fotografia, Edu Rabin, são artistas com os quais colaborei como compositor em diversos projetos de vídeo e artes cênicas. Mantive com eles um coletivo artístico por muitos anos, o Coletivo Habitantes, que cultivou nosso diálogo artístico e criativo.

Originalmente, eu havia sido convidado a criar toda a banda sonora do filme.⁵⁷ Decidi concentrar-me somente na música fílmica, colaborando com o estúdio Bunker, de Augusto Stern e Fernando Efron, responsáveis pelo desenho de som: gravação de foley, criação de ambiências, efeitos sonoros e mixagem final da trilha sonora. Apesar desta divisão de tarefas, o meu trabalho em "NAU" está íntima e criativamente ligada aos outros elementos sonoros, a ponto de não podermos distinguir claramente seus limites em alguns pontos.

Meu processo compositivo iniciou oficialmente com a leitura do roteiro, em agosto de 2019, muito antes das filmagens. Em conversa com a diretora, anotei que a proposta da música era explorar "símbolos, sinestesia e sensações" e não sublinhar os eventos de uma narrativa linear. Concordamos sobre o caráter "experimental" do curta-metragem e sobre a experiência "sinestésica" que buscaríamos criar para o espectador. A música e o desenho de som teriam o papel de oferecer uma "moldura para a imagem" e não submeter-se de maneira passiva à mídia visual. Utilizamos como analogia o papel da música em alguns desenhos

⁵⁵ Ver seção 3.1.3.

⁵⁶ O filme *NAU* pode ser assistido com fins acadêmicos neste link: <https://youtu.be/a9uPtGMbSME>

⁵⁷ Designaremos aqui por "banda sonora" de um filme a faixa de áudio que acompanha a imagem em movimento e que contém a mixagem de todos os elementos sonoros do filme: música fílmica, diálogos, efeitos sonoros, ambiências, foley e som direto.

animados, em que parece "sonorizar" os movimentos e ações da imagem, cumprindo uma função muitas vezes delegada aos efeitos sonoros.

A criação sonora iniciou apenas em 2021, após as filmagens, mediante o recebimento de uma primeira montagem provisória. Utilizei uma sessão única do software de áudio para que eu pudesse esboçar a música como um todo, criando rapidamente conexões entre as cenas com poucos timbres e testando o momento das entradas. Construí uma paleta de sonoridades com que "reagir" ao filme, em um processo marcado por improvisação. Nestes experimentos preliminares, alturas e ritmos foram esboçados livremente sem o uso de metrônomo e sem sincronia precisa com a imagem. Contornos melódicos, tessitura e timbres serviram como "marcações" e, principalmente, provocadores das primeiras interações multimídias com a imagem. A gravação destas improvisações e sua fácil reprodução me ofereceu um primeiro momento de "estésis" criativa para observar como a narrativa e imagem reagem à mera sobreposição de música.

A música teve quatro versões integrais, diversos esboços para cada uma das entradas e uma quinta versão final para publicação como álbum digital. Utilizarei o termo "versão" para designar a consolidação e envio de uma versão da música do filme inteiro para a diretora e desenhistas de som.

A cronologia do processo pode ser resumido nas seguintes etapas:

13/08/2019	Leitura do roteiro
01/06/2021	Montagem provisória: experimentação com as primeiras ideias sonoras sobre uma edição provisória do filme que trouxe alguns elementos de som incluídos na montagem: buzina, som direto do trompete e música de referência do álbum <i>Bitches Brew</i> , de Miles Davis.
05/06 a 25/06/2021	Primeira versão: elaboração e desenvolvimento das primeiras ideias em reunião com a diretora, sobre o mesmo corte provisório do filme.
23/08 a 19/09/2021	Segunda versão: elaborada sobre a edição final do filme e com primeiros elementos sonoros criados pelos desenhistas de som. Refinado em reunião com a diretora.
30/09 a 13/10/2021	Terceira Versão: elaboração mais detalhada das cenas, separadas em sessões individuais do software de áudio, já com correção de cor final da imagem. Novas referências de <i>future jazz</i> são trazidas pela diretora.

13/10/2021	Criação das partes de trompete, edição da partitura e simulação com instrumentos virtuais em preparação para a sessão de gravação com o músico. Sessão de gravação: gravação do trompete com o músico Renato Batista, no estúdio dos desenhistas de som.
25/10 a 30/10/2022	Quarta Versão (Final): edição e recriação das partes de trompete a partir dos materiais gravados. Mixagem final das músicas e envio em camadas separadas (<i>stems</i>) para a mixagem final do filme pelos desenhistas de som.
16/05/2023	Quinta Versão (Álbum): edição das faixas para publicação como EP nas plataformas de <i>streaming</i> . Criação de novos nomes para as faixas, fusão de algumas entradas em uma só faixa, remixagem e masterização.

Apesar de se tratar de um curta-metragem, observamos um longo período de envolvimento com o projeto: de 2019 a 2022. Contrariamente a processos cinematográficos industriais, em que o compositor muitas vezes entra no processo apenas na fase de pós-produção, em “NAU” tive a oportunidade de contribuir desde as fases iniciais do projeto. As primeiras decisões compositivas deram-se antes mesmo das filmagens, em que optei não escrever a música que o trompetista iria tocar em cena no filme, apontando, no entanto, a vontade de colaborar com o músico na fase posterior de pós-produção. Apesar da criação sonora ter iniciado apenas em 2021, necessários para a captação de recursos e filmagens, acredito que a lenta maturação de ideias e elaboração de um imaginário sobre o filme em construção fazem parte integral do processo criativo.

3.1.2 Ambiente de composição

Como aponta Lumertz (2023), o “ambiente de composição” no qual a criação do compositor se dá é formado pela conjunção da agência humana (sua e de colaboradores) e de um *entorno tecnológico* específicos. O conjunto de tecnologias utilizadas já é, para muitos compositores, uma maneira de pensar, imaginar e fazer música (p. 12). A escolha e uso específico que cada compositor faz de suas ferramentas configura um ambiente único, já implicando, nos termos de Chaves (2010), em decisões *estéticas* e *ideológicas* da composição.

A música de “NAU” foi composta com o uso conjunto de técnicas digitais e acústicas, reunidas no software de áudio *Logic Pro X*⁵⁸. O software possibilita a reprodução de vídeo sincronizada com a música, cuja imagem projeto em um segundo monitor de vídeo para tê-la como referência em todos os momentos. Foram utilizados instrumentos virtuais sampleados e sintetizadores operados por um piano digital (teclado com 88 teclas com peso) e controladores MIDI⁵⁹ de outros formatos⁶⁰. Alguns materiais foram criados com a manipulação de gravações pré-existentes, sampleamento destes sons e processamento digital. Por fim, a parte de trompete foi escrita, gravada em estúdio pelo trompetista Renato Batista e posteriormente editada com o restante da música.

Entre outras ferramentas digitais, utilizei um sintetizador virtual híbrido chamado *Equator*. Como em muitos sintetizadores virtuais de seu tipo, é possível criar sonoridades através da sobreposição de diferentes fontes sonoras como osciladores, samplers tradicionais, samplers granulares e outros. Sua especificidade reside na maneira como os sons são disparados e manipulados na performance musical. Ele opera com um controlador MIDI MPE de 5 dimensões, possibilitando a manipulação de múltiplas variáveis enquanto se toca⁶¹. As teclas do controlador são moldadas em uma estrutura contínua de silicone maleável, permitindo ao toque o envio de informações MIDI adicionais que não são possíveis em um teclado normal. Estas informações permitem com que a posição tridimensional em que o dedo encosta na tecla (eixos X, Y, Z), assim como sua pressão ao longo de tempo e velocidade ao deixar a tecla, manipulem em tempo real aspectos sonoros como a altura da nota (*bend*), o timbre (através de filtros) e qualquer parâmetro que se deseje. A estrutura contínua de silicone possibilita também a execução de

⁵⁸Logic Pro é um dos softwares utilizados profissionalmente como *estação de trabalho de áudio digital* (digital audio interface - DAW), integrando em uma mesma interface o sequenciamento MIDI, a edição de partituras, a gravação de áudio e sua manipulação não-destrutiva. <https://pt.wikipedia.org/wiki/Logic_Pro> Último acesso em 21/01/2024

⁵⁹MIDI é o acrônimo do inglês "Musical Instrument Digital Interface", em português: "Interface Digital de Instrumentos Musicais", e define um padrão de conexão que facilita a comunicação em tempo real entre instrumentos musicais eletrônicos, computadores e outros dispositivos relacionados. As informações MIDI carregam mensagens que especificam a altura, volume, vibrato e outros parâmetros musicais. <https://pt.wikipedia.org/wiki/MIDI>

⁶⁰Veremos a seguir a descrição de um deles.

⁶¹Ratificada em 2018, a tecnologia MPE confere aos instrumentos eletrônicos um nível maior de expressividade ao associar para cada nota informações individuais sobre sua articulação, como vibrato e portamento. Antes desta tecnologia, estas informações eram aplicadas ao mesmo tempo para todas as notas tocadas. Instrumentos eletrônicos como o controlador Seaboard da Roli, usado em NAU, permite a manipulação da expressividade de cada nota, em tempo real, durante a performance musical. <https://www.midi.org/midi-articles/midi-polyphonic-expression-mpe>

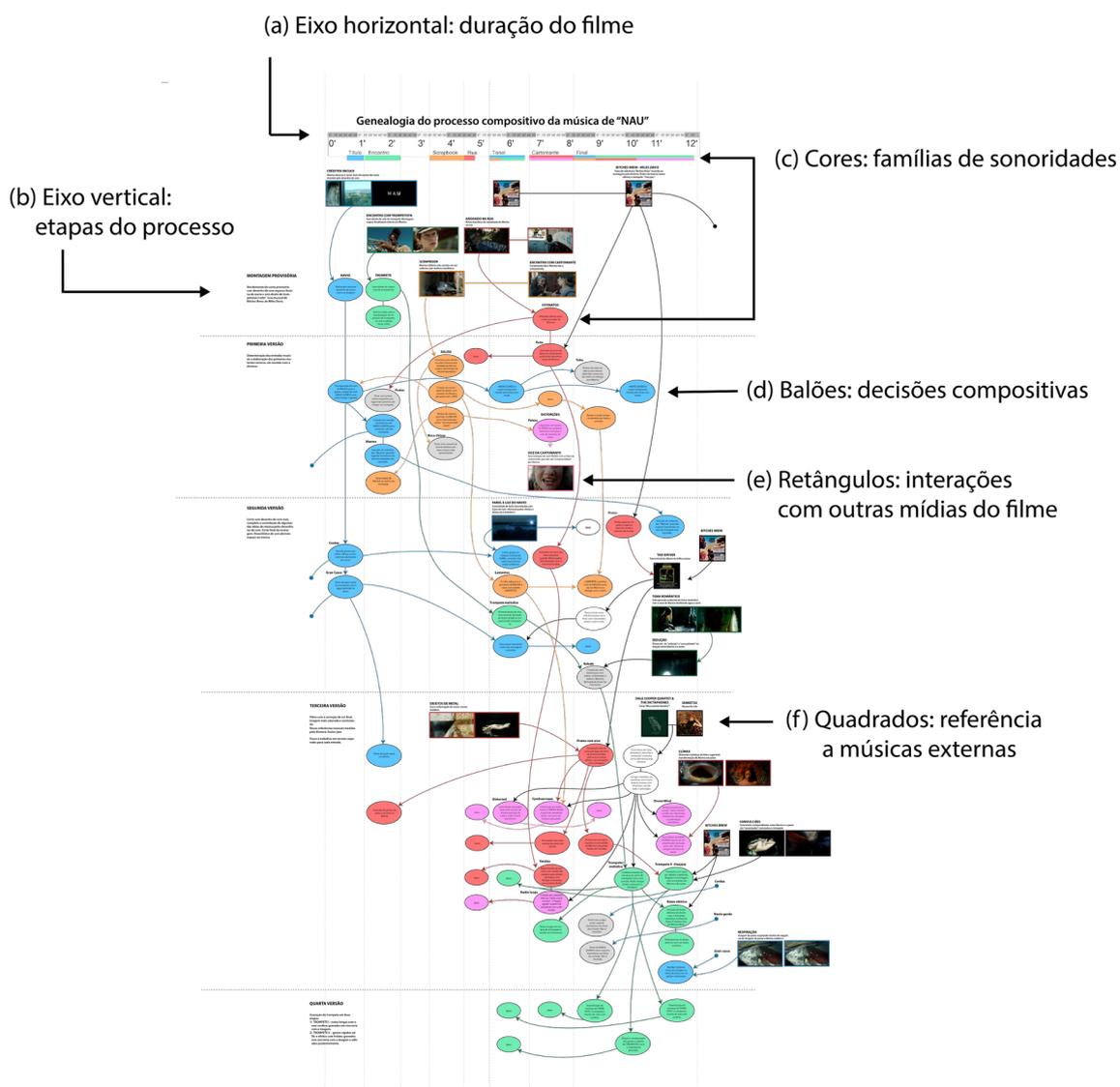
glissandos contínuos de mais de uma oitava, além de possibilitar o *aftertouch*: o controle da dinâmica após o disparo da nota através da pressão que o dedo exerce na tecla de silicone após o primeiro contato. A interface do controlador MPE foi importante para que eu pudesse improvisar e gravar em tempo real a execução de ideias provisórias, reagindo às cenas sem extensiva programação de parâmetros de expressão.

3.1.3 Genealogia das decisões

O processo criativo foi reconstituído por mim a partir da documentação formada por arquivos de áudio, vídeo e sessões do software *Logic Pro*. A cronologia das decisões compositivas e a rede de relações entre elas foi organizada e disposta em um gráfico em forma de árvore genealógica⁶² (Fig. 5). Ele mapeia o histórico de minhas decisões composicionais ao longo do processo, reconstituindo suas origens, transformações, posicionamento na duração do filme e relação com outras mídias.

⁶²O gráfico encontra-se nos anexos e está disponível em imagem de alta resolução neste link: https://drive.google.com/open?id=129stsicG19zwTa4tdIK8A_ZeZEUXnQoe&usp=drive_fs

Figura 5 - Miniatura do gráfico genealógico de decisões compositivas



No *eixo horizontal* (a) temos a duração do filme indicada em minutos (números maiores) e segundos (número menores). Vemos representadas as sete entradas musicais como blocos coloridos. Os blocos de *cores* (c) que diferenciam as entradas indicam as famílias de materiais sonoros preponderantes em cada uma. No *eixo vertical* (b), temos a temporalidade do processo compositivo. A legenda à esquerda do gráfico indica as versões de criação da música e um resumo das principais decisões.

Os *balões* (d) representam as decisões compositivas significativas, com uma breve descrição. Títulos em **negrito** fora do balão indicam o surgimento de uma

sonoridade nova. As cores representam as seis famílias em que agrupei estas diferentes sonoridades. As flechas indicam a conexão causal entre as decisões, seja por via da transformação de um mesmo material, seja por compartilharem de uma mesma ideia geradora. Os balões cinzas representam testes que não sobreviveram, mas que tiveram relevância no processo.

Interações da música com elementos visuais, sonoros ou narrativos do filme estão representados por *retângulos* (e) ilustrados com um quadro (*frame*). Referências musicais externas estão representadas por *quadrados* (f) com a capa do álbum ao qual a música pertence.

Todos os itens de decisões compositivas (balões arredondados), interações multimídia (retângulos) e referências musicais (quadrados) estão posicionados no eixo horizontal aproximadamente na minutagem em que ocorrem temporalmente no filme, oferecendo uma perspectiva sobre a distribuição das decisões pelas entradas musicais. A partir da análise de momentos específicos desta genealogia e amparado pelo aparato teórico já discutido, buscarei examinar como as interações multimídia impactaram no processo, visando extrapolar os princípios observados nesta obra para estratégias gerais de composição.

A criação do formato genealógico para representar graficamente meu processo criativo foi um dos frutos originais de minha pesquisa de mestrado, uma metodologia desenvolvida de maneira autônoma. Iniciei condensando em uma planilha de texto todas as decisões compositivas relevantes, descrevendo inicialmente com as colunas as famílias de materiais, não a minutagem do filme. Minha ideia inicial era traçar o histórico de cada família, tendo no eixo vertical as etapas do processo criativo. Observando como decisões ligadas a uma família de sonoridades interferiam em outras, busquei a via gráfica para poder utilizar setas que representassem estas “polinizações” cruzadas. Neste momento, já havia criado o gráfico temporal das entradas musicais (Figura 6), em que utilizo cores para identificar as famílias de sonoridades dominantes em cada entrada musical. Adaptei as cores e a disposição horizontal da minutagem do filme para o gráfico genealógico, alcançando seu formato final. Proponho este gráfico genealógico a outros compositores ou estudiosos que busquem uma ferramenta iluminadora para dispor processos de criação complexos, musicais ou não.

3.1.4 A MÚSICA E O FILME ISOLADOS

Antes de abordar a música em sua relação com as demais mídias visuais e sonoras do filme, proponho ao leitor examiná-la de maneira isolada, a partir da audição das sete entradas musicais⁶³ finalizadas em faixas. Uma breve análise terá o intuito de identificar os materiais sonoros que as constituem e considerar a disposição temporal destes materiais dentro das entradas.

Esta proposta metodológica é orientada, em parte, pelos procedimentos de análise musical multimídia proposto pelo musicólogo Nicholas Cook em *Analysing Musical Multimedia* (2000) e na "escuta reduzida", proposta por Michel Chion (1994).

Cook argumenta que a consideração isolada das mídias que constituem uma obra multimídia é um ponto de partida promissor, tão importante quanto a consideração da obra finalizada. Ao identificar o sentido, autonomia e estrutura de seus componentes isolados, estamos em posição de contemplar a diferença entre a soma destes efeitos isolados e o efeito da obra multimídia como um todo. Da interação entre as mídias emerge um sentido que é mais que a soma de seus atributos. É justamente aqui que reside a essência da obra multimídia: nas relações entre as mídias, em suas "interações perceptíveis", tornadas mais salientes com a consideração prévia de suas ações isoladas (COOK, 2000, p. 135).

A escuta da música desconectada da imagem encontra outro subsídio em Michel Chion, que escreve sobre as vantagens da *escuta reduzida*, uma das três modalidades de escuta possíveis elencadas pelo autor. A primeira modalidade é a "escuta causal", que consiste em escutar um som em vista de reunir informação sobre sua causa ou fonte (1994; p. 25). Como raramente identificamos uma única fonte originária apenas baseados no som, a imagem frequentemente nos faz crer em causas verossímeis, porém falsas, para o que escutamos.

Na segunda modalidade de *escuta semântica*, buscamos interpretar uma mensagem através de códigos ou linguagem, como na linguagem falada. Aqui, nossa escuta é puramente diferencial: está menos atrelada às propriedades acústicas absolutas do som, e mais ligada a sistemas de oposições e diferenças que ignoram variações que não são pertinentes ao código ou linguagem em questão (p. 28). A diferença entre consoante e vogal, por exemplo, é mais importante do que o

⁶³Nas faixas das entradas musicais que ouviremos está mixado o desenho de som do filme. Como veremos a seguir, a integração com da música com o desenho de som é um aspecto importante do meu trabalho, por isso optei por não separar a música dos outros sons.

timbre absoluto da voz que enuncia as palavras. O interesse específico de decodificar o que escutamos nos leva a desconsiderar uma série de atributos sonoros que, não relevantes para esta tarefa, interessariam a uma consideração artística do que escutamos.

Na *escuta reduzida*, termo que Chion empresta do compositor Pierre Schaeffer, focamos nas características do som em seu próprio mérito, independentemente de sua causa ou sentido. Esta modalidade de escuta confere a um som particular o status de um objeto fixo. Daí a necessidade de fixá-lo através da gravação, pois só através da reprodução conseguimos repetir a experiência para considerar este objeto sob diferentes aspectos.

Minha proposição de *escuta reduzida* da música fílmica de "NAU" busca a vantagem, sugerida pelo autor, de fazer o ouvinte perceber que "o valor afetivo, emocional, físico e estético de um som está não só ligado à explicação causal que lhe atribuímos, mas também a suas qualidades específicas de timbre e de textura, ao seu frêmito" (p. 32). Na situação *acusmática* (na qual ouvimos um som sem ver sua fonte sonora), o som "direciona nossa atenção para aspectos normalmente ocultos pela visão simultânea de suas causas", visão esta que reforça a percepção de certas características do som enquanto oculta outras.

3.1.5 As entradas musicais

A música fílmica total de "NAU" tem aproximadamente 9 minutos e 40 segundos, distribuída nas sete entradas musicais listadas na tabela abaixo, acompanhadas dos links para audição⁶⁴.

⁶⁴As faixas disponibilizadas nos links da tabela contém a música criada por mim e alguns elementos selecionados do desenho de som com os quais contei para o resultado final da música. A música fílmica também foi publicada em 2023 no formato de um EP digital, sob o título de *NAU (Original Motion Picture Soundtrack)*, disponível nas principais plataformas de streaming. Nesta versão, as sete entradas foram condensadas em cinco faixas com novos títulos. Listo aqui a relação dos novos títulos e sua equivalência com as entradas referenciadas nesta dissertação:

- 01 alucinando um trompete-navio = TÍTULO, ENCONTRO
- 02 minha linguagem aquática de baleia = SCRAPBOOK, RUA
- 03 devir NAU... = TONEL
- 04 peixe fugindo de uma cigana = CARTOMANTE
- 05 NAU = FINAL

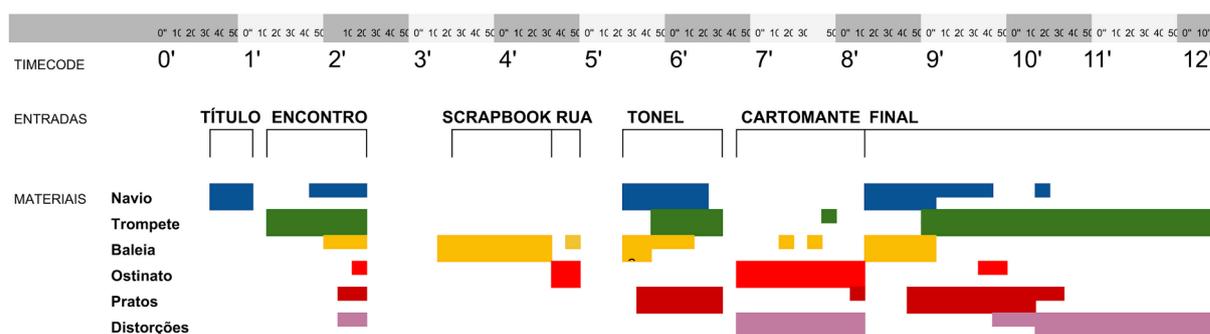
Tabela 3 - As sete entradas da música fílmica de “NAU” com timecode de entrada, duração e link para escuta.

Timecode	Entrada	Duração	links para audição
00:00:38	TÍTULO	00:34	link
00:01:22	ENCONTRO	01:17	link
00:03:30	SCRAPBOOK	01:12	link
00:04:42	RUA	00:18	link
00:05:33	TONEL	01:16	link
00:06:48	CARTOMANTE	01:25	link
00:08:34	FINAL	03:39	link

3.1.6 As famílias de materiais sonoros⁶⁵

A organização temporal das entradas a disposição dos materiais sonoros que as constituem estão representadas no gráfico abaixo (Fig. 6).

Figura 6 - Gráfico temporal das entradas musicais e materiais sonoros na música de “NAU”⁶⁶



Reuni os materiais sonoros que compõem a música em seis grupos identificados por cores, denominando-os "famílias de materiais": *Navio*, *Trompete*,

⁶⁵Para fácil referência neste capítulo, o nome das entradas e sonoridades neste capítulo oferecerão um hyperlink para arquivos de áudio. Para maior clareza no texto, optei por escrever o nome das entradas em caixa alta (ex. ENCONTRO), das famílias de materiais iniciando em letra maiúscula e itálico (*Trompete*) e o nome das sonoridades individuais em caixa baixa e negrito (ex. **pratos**).

⁶⁶ Para a origem deste gráfico e seu desenvolvimento como minha metodologia própria neste trabalho ver capítulo 3.1.3 sobre a "Genealogia das decisões".

Baleia, Ostinato, Pratos e Distorções. No gráfico (Fig. 6), as famílias preponderantes em atividade e volume são consideradas “principais” dentro de uma entrada quando assinaladas com uma barra de cor inteira. As secundárias são marcadas com apenas meia barra de cor. As sonoridades foram reunidas não só pela similaridade aparente de seus parâmetros musicais, mas, também, por suas relações causais no processo de decisão. A similaridade sonora entre dois materiais da mesma família é, muitas vezes, decorrente da transformação de uma sonoridade ancestral comum.

Percorrendo as entradas em sua ordem cronológica, irei agora identificar de maneira geral as sonoridades que compõem estas famílias, antes de iniciar a análise dos processos que lhe deram forma.

A família *Navio* (marcada em azul) se constitui de materiais derivados da [buzina](#) do navio que ouvimos logo na primeira entrada [TÍTULO](#). Sob o som ambiente de gaivotas e ondas do mar, ouvimos um complexo de sons graves e de altura definida sobrepostos ao som da [buzina](#). No complexo, soam três quintas justas empilhadas tocadas por [cordas](#) graves e um sintetizador [mantra](#), apoiado por rulos de [gran cassa](#) que se repetem a intervalos regulares.

Figura 7 - Complexo sonoro da família *Navio* nos primeiros compassos de [TÍTULO](#)

The musical score for the 'Navio' family consists of three staves. The top staff, labeled 'Cordas + Sintetizador', shows a bass clef with a key signature of one flat (B-flat). It contains four measures of music, each with a complex of three just fifths (e.g., G2, C3, F3) indicated by slurs. The middle staff, labeled 'Buzina', also has a bass clef and one flat, and contains four measures of music, each with a complex of three just fifths (e.g., G2, C3, F3) indicated by slurs. The bottom staff, labeled 'Gran Cassa', has a drum clef and contains four measures. The first measure has two eighth notes, the second has a quarter rest, and the third and fourth have two eighth notes. Slurs are placed under the notes in the first and third measures.

Instâncias sonoras muito similares a estas são evidentes em [ENCONTRO](#) (a partir de 00:30) e em [FINAL](#) (02:00), transposto para Mi. A [buzina](#) original desdobra-se na sonoridade [navio gordo](#): linhas melódicas graves em glissando que dão sustentação harmônica a algumas passagens, como observamos em [ENCONTRO](#) (00:30 - 00:01). Dentro desta família também incluo o [farol](#), sonoridade grave em Lá Bemol que inicia as entradas [TONEL](#) e [FINAL](#), e cria um drone rítmico com suas oscilações.

A família *Trompete* (de cor verde) é derivada do [solo de trompete](#) de caráter improvisatório na linguagem do jazz, executado diegeticamente pelo personagem do trompetista na entrada [ENCONTRO](#). Ele é gradualmente processado com [efeitos no solo](#) como reverbs e delays (Fig. 8)

Figura 8 - Excerto do [solo de trompete](#) em ENCONTRO



O som do instrumento volta em [TONEL](#) e [FINAL](#), mas agora como sonoridades distintas e em diversas camadas sobrepostas. As frases rápidas do solo original dão lugar à melodias longas sem claro centro tonal, que nomeei [trompete melódico](#) (Fig. 9a). São sobrepostas a gestos agressivos em sforzando e glissandos, batizado de [trompete free jazz](#) (Fig. 9 b). Coloco nesta mesma família o [baixo elétrico](#) que dialoga com o trompete em [FINAL](#) (02:07).

Figura 9 - Excertos de [trompete melódico](#) e [trompete free jazz](#).

(a)



(b)

c) Trompete free jazz em FINAL (excerto)

A família *Baleia* (em amarelo no gráfico) é apresentada na entrada [SCRAPBOOK](#), sem que encontramos um solo da sonoridade [baleia](#). Marcada por longos glissandos ininterruptos e “ataque” e “release” lentos, evoca o canto destes animais (Fig. 10). Vamos encontrar instâncias mais discretas deste timbre suave em [ENCONTRO](#) (01:50), [RUA](#) (04:50) e [CARTOMANTE](#) (07:10). No início das entradas [TONEL](#) e [FINAL](#) encontramos um desdobramento chamado [lamentos](#), agora no timbre de cordas sintéticas, que dialoga com [farol](#).

Figura 10 - Transcrição de um excerto de [baleia](#)

A família que denomino *Ostinato* (em vermelho claro) é introduzida em [RUA](#) e volta com desenvolvimentos em [CARTOMANTE](#), conectando fortemente as duas entradas. Compreendem os ostinatos rítmicos em semicolcheias mantido pelos [toms](#) e colorido por outras sonoridades mais agudas com som de pele, vidro e metal percutados por [varetas](#). Um desdobramento deste material ocorre no meio de [FINAL](#) (01:20), em que ouvimos um [pulso](#) muito grave no bumbo evocando um coração.

Agrupado em uma família separada os *Pratos* (em vermelho escuro), cuja função musical e caráter não se confundem com os outros instrumentos percussivos. Não são usados para manter o pulso ou pontuar ritmicamente os ostinatos, mas são explorados em suas possibilidades de timbre e articulação, somados em diversas camadas e obedecendo a uma lógica temporal e de articulação próprias. Além do [prato percutado](#) comum, tocado percussivamente com

uma baqueta, aparecem também como [pratos com arco](#) ou com [tremolos](#) longos. Eles se destacam em [TONEL](#) e [FINAL](#) em diálogo com os materiais do trompete.

Por fim, a família das *Distorções* (na cor rosa) abarca uma gama de sonoridades distintas caracterizadas pelo timbre distorcido e/ou manipulação digital muito aparente. Um bom exemplo é o som complexo e granuloso que ouvimos em [CARTOMANTE](#) (00:13), que batizei de [peixes](#). Nesta mesma entrada, ouvimos [rádio loops](#): sons regulares de estática de rádio. Uma aplicação diferente deste material marca o clímax e final do filme no encerramento de [FINAL](#) (02:22), em que utilizo a sonoridade [drone wind](#) (sons de ventos distorcidos) como pano de fundo para o dueto de trompete e [baixo elétrico](#).

Nesta primeira aproximação às famílias de materiais musicais, procurei não listar de maneira exaustiva todas as sonoridades, visto que as abordaremos em maior detalhe nas próximas seções. Para fins de referência, ofereço nos anexos uma tabela com todas as sonoridades que utilizo na música, as famílias às quais pertencem, suas principais características e links para audição.

3.1.7 Sobre o filme "NAU"

Proponho, a partir deste ponto, a audição da música de "NAU" dentro do contexto do filme⁶⁷. Os principais eventos da narrativa são resumidos abaixo.

A obra encadeia uma série de momentos na vida de uma mulher, identificada no roteiro como Marina, apresentados com uma progressiva ambiguidade quanto ao caráter real ou imaginário do que vemos e ouvimos. Em uma das sinopses utilizadas para a divulgação do filme lemos:

Em um futuro próximo, uma mulher vive sua vida progressivamente incomodada por um navio ancorado perto de sua casa. Isolada, ela tenta lidar com seus traumas e mergulha em sua verdadeira identidade aquática.

No plano que abre o filme, Marina está na janela de seu apartamento, observando um navio ancorado no porto. Após o letreiro inicial com o título do filme, acompanhado de uma buzina de navio, testemunhamos seu encontro com um trompetista de rua. Hipnotizada pela música, Marina entra em um delírio em que o som do navio e do trompete se confundem. A partir deste momento, a acompanhamos em tarefas do cotidiano que revelam uma pessoa solitária e de

⁶⁷O filme pode ser visualizado para fins acadêmicos neste link: <https://youtu.be/a9uPtGMbSME?si=xQT8WzPLJmmaKAin>.

hábitos intrigantes. Em saídas frenéticas pela rua, ela coleta lixo e sucata para colar em um álbum com motivos marítimos, que trata com carinho. A presença constante do navio em frente a sua janela perturba Marina e desencadeia cenas de caráter onírico envolvendo um tonel de metal cheio de peixes e elementos náuticos. Vemos escamas nascerem em sua pele. Em uma segunda saída pela rua, encontra uma cartomante que insiste em ler sua mão. Marina não parece compreender suas palavras, aparentando claro desconforto, o que ocasiona sua fuga. De volta em casa, Marina estabelece uma relação de comunicação com o navio através da luz de uma lanterna e somos levados à sequência onírica que encerra o filme. Entre imagens em close de peixes se debatendo, descobrimos Marina deitada dentro de um tonel repleto destes animais mortos. Ela se debate e convulsiona. O filme encerra com Marina descamando um peixe com uma faca em sua cozinha, portando um leve sorriso no rosto, enquanto água se desprende e corre por seu corpo até os pés.

4 ESTRATÉGIAS COMPOSITIVAS MULTIMÍDIA

Início aqui a investigação das estratégias composicionais calcadas nas interações da música com outras mídias. Elas estão agrupadas em três capítulos temáticos. No primeiro, abordo casos de estratégias baseadas nos níveis narrativos da música perante e diegese. O segundo capítulo observa o papel de analogias e da referencialidade associativa na evolução temporal de materiais musicais ao longo do filme. O terceiro capítulo investiga como a aproximação da música à materialidade da imagem dos objetos nela representados ofereceu caminhos compositivos através da incorporação de ruídos e maior hapticidade, uso de referencialidade inerente e icônica, destacando a modelagem de sonoridades na forma de sensações táteis, sons e movimento (anáfonos).

4.1 NÍVEIS NARRATIVOS DA MÚSICA

Neste capítulo, trato sobre como o posicionamento da música em distintos níveis narrativos em relação à diegese do filme “NAU” orientou decisões compositivas importantes, tornando-se uma estratégia fundamental ao processo. Orientado pela categorização de níveis narrativos da música proposta por Heldt (2013), destaco cinco momentos exemplares. Primeiramente, remonto como a focalização interna proposta pela montagem da cena [ENCONTRO](#)⁶⁸ sugeriu a *ideia identitária* (POHJANNORO, 2014) que orientou a composição de toda a música em seus aspectos *generativos* e *avaliativos*. Como um exemplo de operação avaliativa da *ideia identitária*, exploro em seguida como evitei o nível extra-diegético no tratamento da música dos créditos iniciais, fundindo-a com os sons diegéticos. Através da elaboração de um gráfico, demonstro como todas as sonoridades utilizadas na música do filme foram derivadas de dimensões de focalização interna (*de superfície* e *profunda*) ligadas à memória, percepção e imaginação da protagonista. Ao tratar da origem da sonoridade **baleia**, exploro como o nível da *focalização interna* fez da música a “voz” de personagem e objetos. Finalmente, com o auxílio de uma partitura gráfica, exploro como a articulação de múltiplos níveis narrativos simultâneos em CARTOMANTE operou como estratégia de organização temporal dos elementos musicais.

⁶⁸ A partir deste capítulo, os títulos das entradas musicais oferecem hyperlinks diretos para o vídeo do filme na minutagem da entrada musical referida.

4.1.1 Focalização como ideia identitária

Quando recebi a primeira versão do filme em corte provisório, iniciei um momento de exploração rápida com o objetivo de descobrir a ideia norteadora que conduziria a música. Em um artigo que examina o processo criativo de um compositor dinamarquês, a pesquisadora Ulla Pohjannoro (2014) fala sobre o papel deste tipo de ideia norteadora:

A Ideia Identitária provou ser criticamente determinante de todo o processo de pensamento, funcionando como a força motora do processo compositivo, e servindo como um elemento avaliativo para todos os atos compositivos: ele [o compositor] repetidamente considerou como suas ações contribuíram para a Ideia Identitária, e se suas decisões eram coerentes com ela. A questão era: esta ação (passagem musical, escolha, expressão) pertence a esta peça?⁶⁹ (*ibid.* p. 173-174)

O caso que Pohjannoro examina é de composição de música desacompanhada de outras mídias. No contexto multimídia de *NAU*, a *ideia identitária* ganha uma responsabilidade adicional: ela tem que dar conta da relação da música com as outras mídias, seu “lugar” no filme. Ao tratar sobre as trilhas de Ennio Morricone para os filmes *western* de Sergio Leone, Heldt (2013) chama a atenção para estratégias de “longo alcance” utilizadas pelo compositor ao longo de filmes inteiros⁷⁰. Encontrei esta estratégia ao fazer os primeiros experimentos com a entrada ENCONTRO.

No corte provisório no qual comecei a trabalhar, o início do filme já continha dois sons importantes: o *som da buzina* de navio que acompanha o letreiro inicial com o título do filme e o *solo de trompete* gravado em som direto, na cena em que Marina encontra o trompetista de rua. A performance do músico foi editada pela montadora, uma colagem que inicia com o som sincronizado com a imagem e que continua com outros trechos do improviso, visto que a imagem do músicos aparece em câmera lenta, dispensando a sincronização.

Se analisarmos somente as imagens nesta sequência (Fig. 12), observamos uma mudança de abordagem em 01:43. Os planos abertos que revelam os personagens de corpo inteiro, em um ângulo reto e velocidade normal de

⁶⁹ “The Identity Idea proved to be the critical determinant of the whole thinking process, functioning as the driving force of the compositional process, and serving as an evaluative element for all of the composer’s compositional acts: he repeatedly considered how his actions contributed to the Identity Idea, and whether his decisions were coherent with it. The question was: Does this (musical passage, choice, expression) belong to this piece?” Tradução nossa.

⁷⁰p. 197

reprodução (a e b), dão lugar à enquadramentos gradualmente mais fechados, assimétricos, distorcidos pela lente grande-angular e em câmera lenta (c). O *flare* ocasionado pela incidência da luz na lente (e) e o foco seletivo no suor do músico, remetendo ao calor do sol a pino (f), colaboram para uma sensação subjetiva de delírio a partir do ponto de vista de Marina.

Figura 11 - Sequência de enquadramentos na entrada [ENCONTRO](#)



Na teoria literária, esta mudança de perspectiva narrativa é chamada de focalização interna, técnica em que “a mente de um personagem é a lente que ‘focaliza’ a narração, sem que a narração abdique do controle sobre o contar [a história]”⁷¹. No cinema, o padrão é a focalização externa: temos normalmente acesso aos mesmos sons e imagens que são acessíveis aos personagens na cena, não à perspectiva individual de um deles. A representação de interioridade requer “recursos estilísticos que se destaquem”, como “locuções, pistas visuais indicando transição para um sonho ou memória, etc.”⁷². Em um estudo sobre a representação de “estados alterados” através do som no cinema, Gilbert Gabriel (2011) elenca uma série de recursos sonoros para a efetivação do “ponto de escuta” subjetivo de um

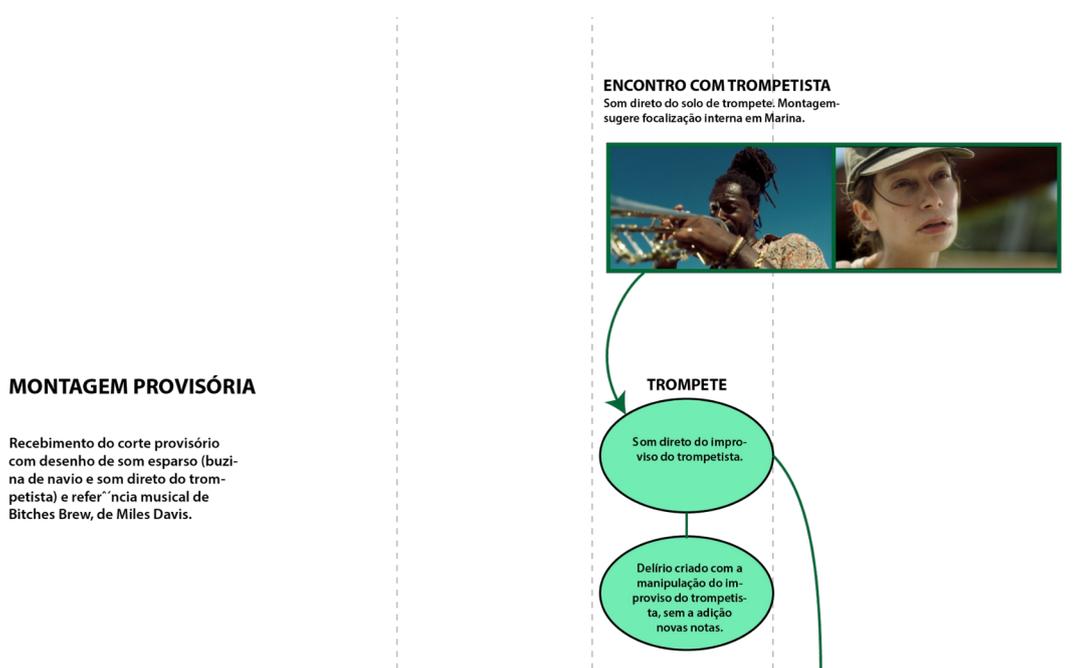
⁷¹HELDT, 2013, p. 120.

⁷²*Ibid.* p. 123.

personagem específico: faz-se uso de convenções e estilizações, como mudanças de volume, de nível de reverb, de eco e outros recursos⁷³.

Podemos observar no gráfico genealógico das decisões (Fig. 12) que uma de minhas primeiras ações compositivas foi a manipulação digital do solo de trompete já gravado com *delays* e *reverbs*, buscando ouvi-lo através do “ponto de escuta” de Marina.

Figura 12 - Recorte do gráfico genealógico destacando o trabalho em [ENCONTRO](#)



A **buzina** de navio que havia sido colocada no meio do solo pela montadora sugeriu a radicalização deste procedimento. Em vez de considerá-la real, como parte da “percepção” de Marina do navio ancorado no rio (que serve de pano de fundo para a cena), a considerei como memória, como um som dentro da realidade mental de Marina. Passei a planejar o desenvolvimento da música desta cena como uma trajetória que inicia na realidade acessível a todos (focalização externa), passa pela percepção de Marina (focalização interna de superfície) e adentra a profundidade de sua realidade mental (focalização interna profunda). A estrutura da cena está representada abaixo na tabela:

⁷³p. 20

Tabela 4 - Transições de nível narrativo na entrada [ENCONTRO](#)

TC	Imagem	Som	Música	Nível narrativo
01:22		Som do trompete abafado e distante, ambiência		Focalização externa.
01:29		Som presente sem reverb.		
01:43		Leve aumento de reverb no trompete.		Focalização interna (superfície)
01:51		Ambiência da rua desaparece.	Efeitos com delays e reverbs no trompete.	
01:56		Som direto do trompete menos presente. Buzina do navio.	Materiais musicais entram: navio gordo, mantra.	Focalização interna (profunda)
02:08			Pratos com arco e distorted.	
02:15		Som direto do trompete completamente ausente.		
02:27		Volta ambiência da rua e som direto do trompete.	Fade out na música.	Focalização externa.

A cena inicia com o solo de trompete em focalização externa, em sua realidade física acessível aos personagens na cena. Esta compreensão é reiterada pela reverberação natural do som do trompete (condizente com o ambiente), pela ambiência da rua presente no desenho de som e pelo enquadramento reto e aberto.

Em 01:43, o plano em câmera lenta dessincronizado do som e o enquadramento próximo e distorcido movimentam o nível narrativo para a focalização interna “de superfície”, em que ouvimos através do “ponto de escuta” subjetivo de Marina.⁷⁴ Em 01:51 ouvimos o *delay* aplicado ao som do trompete, movimentando novamente o nível narrativo para a “maneira” como Marina está ouvindo o trompete, provavelmente com a percepção alterada pelo calor. Logo em seguida, ouvimos um som que sabemos que Marina já ouviu, a buzina do navio. Ela está processada digitalmente e acompanhada de materiais musicais impossíveis de serem ouvidos diegeticamente: as sonoridades **navio gordo** e **mantra**.

Este momento está precisamente sincronizado com o primeiro close no rosto de Marina. Aqui, estamos definitivamente ouvindo “através da experiência *interna* ou imaginação de um personagem”, o que Heldt chama de focalização interna “profunda”⁷⁵. Em 02:05, novas sonoridades aparecem, inclusive tomando o lugar do **solo** de trompete, que desaparece por alguns segundos. Representantes de todas as famílias sonoras desfilam brevemente, sonoridades que só aparecerão mais tarde no filme, criando uma pequena abertura operística do que seguirá: **peixes** (que mais tarde estará sincronizada com a voz da cartomante), os **pratos com arco e rulos**.⁷⁶ A memória auditiva de Marina, na qual estamos imersos, cruza a barreira do tempo e aventura-se em direção ao futuro.

Podemos também interpretar este momento da música através da última camada de focalização interna profunda elencada por Heldt, aquela em que “focalizamos o estado interno de um personagem através da música como meio narrativo”⁷⁷. Aqui, não assumimos que a personagem está ouvindo a música, nem mesmo mentalmente, mas que os sons “representam alguma coisa não-musical dentro da mente do personagem”, seu estado ou processos internos. Os sons musicais buscam recriar a mente de Marina, sinestésicamente transformando em música suas realidades afetivas, intelectuais, memórias e premonições. Podemos

⁷⁴Para Michel Chion, “é a representação visual de um personagem em *close-up* o que, em associação simultânea com a audição do som, identifica este som como ouvido pelo personagem mostrado.”(1995; p.91)

⁷⁵HELDT, 2013, p. 126.

⁷⁶Como podemos observar no gráfico genealógico, o trabalho na entrada ENCONTRO envolvendo a sobreposição de sonoridades advindas de outras entradas musicais foi um processo que encerrou apenas na Terceira Versão.

⁷⁷HELDT, 2013, p.127.

representar a entrada ENCONTRO como um progressivo mergulho em direção à focalização profunda em Marina.

Neste momento do trabalho, desenhou-se os contornos da *ideia identitária* da música: ela procederia do nível narrativo diegético focalizado em Marina. A música não seria a voz do narrador (tampouco a minha enquanto autor implícito da música) comentando a narrativa, como é comum na música não-diegética. Ela transitaria entre diferentes modalidades de focalização interna em Marina. As possibilidades elencadas por Heldt neste nível narrativo são três. Música como (a) focalização interna "de superfície, com percepção subjetiva da personagem"⁷⁸; (b) focalização interna "profunda" como experiência interna de sua realidade mental, a "audição interna" que ocorre através de sua memória e imaginação⁷⁹; e (c) focalização interna "profunda" como representação musical dos estados e processos de sua interioridade, como a "voz" desta interioridade que fala de dentro da diegese⁸⁰.

A música de "NAU" transita entre estas modalidades diegéticas, por vezes explorando e transitando a fronteira entre com o não-diegético: (d) música como "emanação", um informe neutro do narrador sobre algum objeto ou personagem; e (e) música como *quasi-rendering*, como a sonorização musical não-realista de ações na cena, à guisa do que se observa em muitos desenhos animados⁸¹. A *ideia identitária* de minha composição, alicerçada no nível narrativo da música, pode também ser definida de maneira negativa: a música evita "comentar" as imagens e a narrativa, pois mesmo quando se torna não-diegética, busca se aproximar da diegese falando "por" seus objetos.

O próprio autor considera a fluidez destas modalidades na música fílmica, afirmando que a ambiguidade pode operar simultaneamente como fraqueza e força:

Não conseguimos atingir a precisão de perspectiva narrativa alcançável na linguagem [escrita], mas podemos gerar ambiguidades que podem ser intrigantes em si mesmas, dando à audiência a decisão de como entender um momento da história e da narração: onde localizar o ponto de vista da cena. [...] Se entendermos [a música] como falando *sobre* a vida interna de um personagem, podemos experimentá-la como manipulativa; a queixa mais comum

⁷⁸Chion utiliza o termo *ponto de escuta* para esta modalidade (1994, p.89).

⁷⁹Também chamada por outros autores de *metadieética* (GORBMANN) e música *diegética interna* (BORDWELL & THOMPSON).

⁸⁰HELDT, 2013, p. 124-129.

⁸¹A técnica de imitar com a música as características das ações diegéticas através da textura, ritmo e contorno melódico é muitas vezes chamada de *mickey mousing* (HELDT, p. 68; CHION, 1994; p. 121), em homenagem ao uso extensivo nas animações de Walt Disney dos anos 30 e 40 (IRELAND; p. 82).

contra o uso da música em filmes. Se, no entanto, a entendermos como um meio de linguagem cinematográfica para expressar verdades sobre a vida interna de um personagem, podemos experimentá-la como uma ferramenta poderosa.⁸² (HELDT, 2013, p. 128-9)

É interessante notar que música e imagem podem trilhar caminhos distintos nas transições de nível narrativo. Na cena que analisamos, enquanto a música adentra a interioridade de Marina, os enquadramentos e a câmera lenta não sugerem mais que a percepção de Marina: olhamos com os seus olhos em focalização interna de superfície. É a música que aprofunda a focalização para dentro de sua mente. Esta possibilidade é uma característica de meios multimídia como o cinema, em que canais distintos (inclusive fluxos de informação em um mesmo meio sensorial, como som e música) podem operar com independência narrativa (p. 130). Podemos afirmar que localizar a origem da música na mente de Marina foi uma decisão composicional que partiu do encontro da música com outras mídias, mas que não estava dada nas imagens de antemão, justamente devido a esta independência. Decisão esta que, oferecendo dicas sobre o nível narrativo de onde procede a música, impacta profundamente o sentido que emerge para o espectador no encontro de música, som e imagem.

Mais importante ainda para este trabalho, o nível narrativo da música se mostrou como motor *generativo* de sonoridades e organização temporal. Operou também como critério *avaliativo* do que a música podia ou não podia ser, características complementares elencadas por Pohjannoro ao falar sobre a Ideia Identitária. Destaco a seguir algumas decisões compositivas representativas destes critérios complementares da ideia identitária.

4.1.2 Fugindo do extra-diegético

Um exemplo do aspecto *avaliativo* da focalização interna revela-se na elaboração da entrada [TÍTULO](#), um momento simples e breve, mas que encontrou sua versão definitiva apenas na Terceira Versão. Aqui, deparei-me com um dilema.

⁸²“One cannot achieve the precision of narrative perspective achievable in language, but one can (or, rather, cannot not) generate ambiguities that can be intriguing in themselves, and give the audience a say in how to understand a moment in the story and its narration: where to locate the point of view of a scene. [...] If we understand it as speaking about a character’s inner life, we may experience it as manipulative; the most common charge against classic uses of music in film. If, however, we understand it as a means of cinematic language to express truths about a character’s inner life, we may experience it as a powerful tool.” Tradução nossa.

Por um lado, a convenção do cinema sugeria que o letreiro sobre o fundo preto com o nome do filme viesse acompanhado de música extra-diegética, muito distante da realidade da cena. Por outro lado, havia determinado que o encontro com o trompetista seria o momento a partir do qual a música poderia ser entendida como localizada na mente de Marina, impossibilitando o uso de sonoridades de fora da cena que soassem como não-diegética antes deste marco. A solução que encontrei foi "disfarçar" a música extra-diegética, fundindo-a com os elementos do desenho de som presente, fazendo-a passar por efeitos sonoros (Fig. 13).

Figura 13 - Relação da música, som e imagem na entrada [TÍTULO](#).

The figure displays a sequence of six film frames at the top, illustrating the visual context of the audio score below. The frames show Marina looking out a window, a black screen with the word 'NAU', a close-up of a seagull, a close-up of water splashing, a close-up of a rocky shore, and a close-up of a fire. Below the frames is a musical score for 'SOM' and 'MÚSICA'. The score is written in bass clef with a tempo of 120. The 'SOM' section includes 'Buzina (desenho de som)' with red notes, 'Ambiência' with a red line for 'Gaivotas' and 'Água batendo', and 'Cordas' with blue notes. The 'MÚSICA' section includes 'Gran cassa' with blue notes and accents.

Na Montagem Provisória já havia uma **buzina** de navio posicionada em sincronia com o letreiro, logo após o plano em que Marina observa o navio. Apesar do deslocamento temporal, podemos entendemos este uso *off-screen* como o som real emitido pelo navio que Marina observava no plano anterior. Identifiquei os harmônicos da buzina e os reforcei e enriqueci com duas quintas sobrepostas no timbre de **cordas**. O rulo de **gran cassa** que enfatiza o acorde do letreiro é posteriormente mimetizado ao som de água e gaivotas presente na banda sonora, que, conjugados com as imagens náuticas, podem passar por ondas. Desta

maneira, consegui enfatizar o letreiro disfarçando o caráter não-diegético da música.⁸³

4.1.3 Percepção, memória e imaginação: focalização interna

A estratégia de manter a música como focalização interna em Marina ofereceu base para decisões mais universais quanto à origem dos materiais sonoros. Se a música é o som de sua realidade mental, os materiais musicais são derivações, distorções e misturas de sons e imagens provenientes da percepção e elaboração mental da realidade que a circunda. Uma vez percebidos por Marina através de seus sentidos, sons e imagens ganham liberdade dentro de sua mente, associando-se a outros conteúdos, da mesma forma que nossas vivências diárias são muitas vezes transformadas nos materiais oníricos que sonhamos.

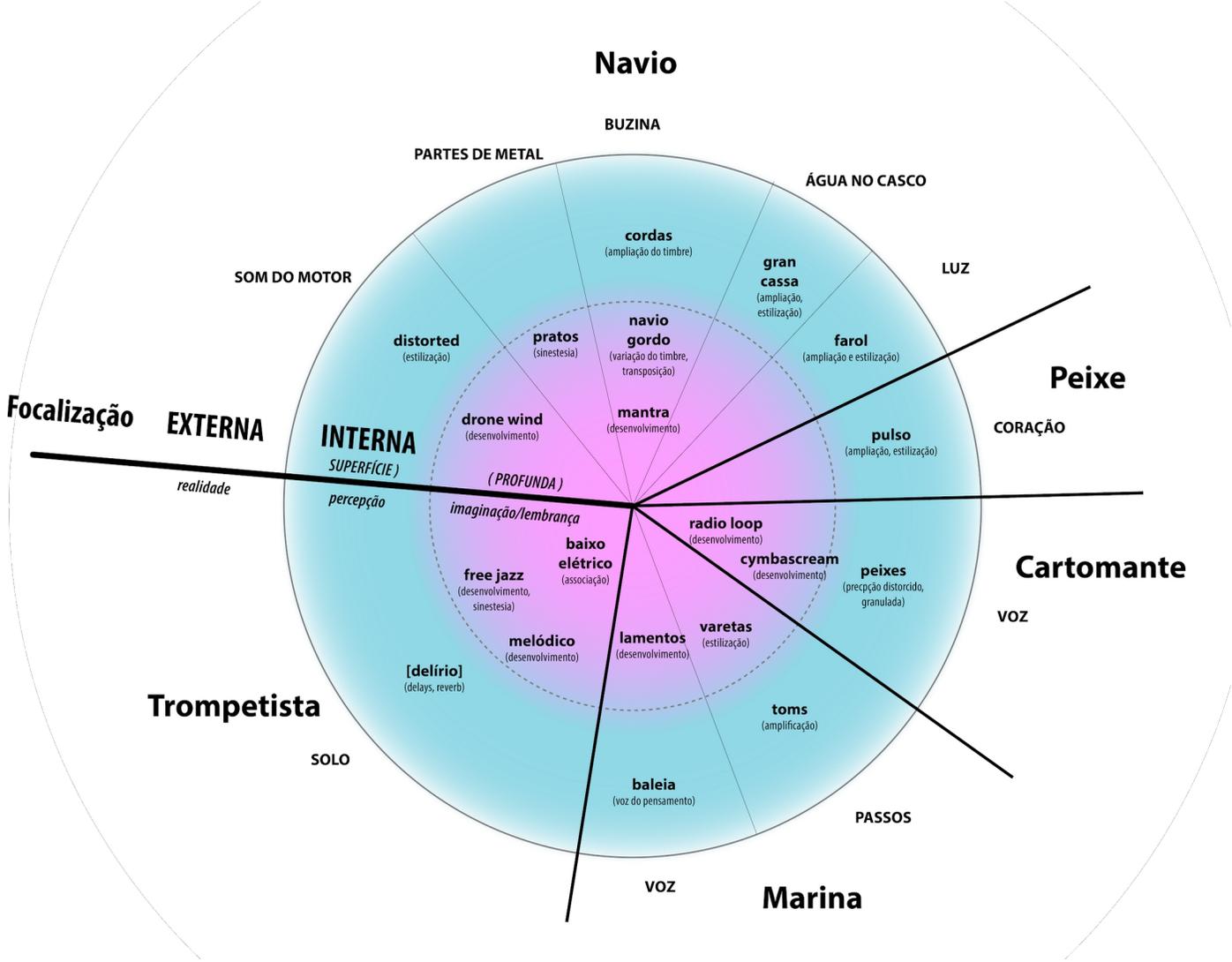
Esta perspectiva lança luz sobre a origem de muitas famílias sonoras que listamos no capítulo anterior. Inicialmente nascidas do diálogo com as mídias da imagem e do som, criam cadeias de sonoridades através da mutação de parâmetros que progressivamente se afastam de sua fonte original advinda da "realidade" ficcional dentro da diegese. Esta estratégia encontra eco temporal na distribuição, reiteração e desenvolvimento dos materiais sonoros ao longo do filme. O **trompete**, ouvido no encontro "real" com o trompetista, não se transforma apenas dentro dos limites da entrada ENCONTRO, mas o material musical volta em duas outras entradas posteriores, agora dissociado da imagem do instrumento. O material adentra a realidade mental de Marina, é afetado por outros sons e conteúdos, e se transforma (veremos em detalhe as estratégias envolvidas na transformação dos parâmetros musicais do solo de trompete mais adiante).

Meu exercício como compositor foi ouvir e imaginar "como" Marina: (a) criar as distorções, amplificações e estilizações que sua percepção subjetiva imprime nos sons e imagens que experiencia na realidade ficcional; (b) desenvolver, fundir e associar estas percepções na criação de novos materiais, simulando a atividade criativa de suas representações mentais. No gráfico abaixo, remeto a origem da

⁸³É interessante observar no gráfico genealógico que realizei um teste com pratos percutidos marcando a caminhada de Marina em 00:16, ainda dentro do que seria a entrada TÍTULO. A ideia não foi aprovada, provavelmente em vista da desadequação da música não-diegética, por ela "não parecer pertencer a este momento" (POHJANNORO; p. 174).

maioria dos materiais musicais a cinco elementos diegéticos e seus diferentes graus de focalização (Fig. 14).

Figura 14 - Mapeamento dos materiais nos objetos diegéticos e níveis de focalização



Fora do círculo, estamos no âmbito da focalização externa: os sons e imagens ficcionalmente "reais" e "fidedignos", acessíveis a todos os personagens. Estes são os materiais sonoros e visuais primários que, através da distorção e mutação ocasionado pela subjetividade de Marina, se transformaram nos materiais musicais usados por mim. Encontramos aqui estímulos que Marina vivenciou nas cenas que assistimos (buzina do navio, voz da cartomante, solo de trompete, seus próprios passos), mas também sons e visões acessíveis a Marina dentro da diegese, mesmo que não tenhamos testemunhado estes encontros (som de motor do navio, água batendo no casco, coração).

A primeira esfera azul ciano do gráfico é limitada com contornos bem definidos, demarcando o terreno percepção sensorial (e particular) dos eventos ficcionais por parte de Marina. As sonoridades resultantes de sua percepção, por menos fidedignas que sejam às suas fontes, só são ouvidas por Marina (e por nós) quando "disparadas" por eventos da realidade ficcional. São distorções, mas ainda ligadas aos eventos da diegese, ainda não são criações. Quando deparada com a água batendo no casco do navio dentro da diegese, Marina ouve o som amplificado e estilizado de um rulo de **gran cassa**. Quando a cartomante fala, ela ouve um som distorcido e granuloso de peixes, como se estivesse debaixo d'água. Mesmo no solilóquio mental em [SCRAPBOOK](#), ela ouve sua voz ficcionalmente verdadeira falando, sua voz de **baleia**. A fonte original do som está disponível na diegese para a percepção de outros. O que muda é o "ponto de escuta" a partir do qual o som é percebido.

Outros materiais estão no limiar entre a percepção e a imaginação da personagem, localizados perto do limite tracejado entre a esfera cor ciano e a esfera de cor rosa. No gráfico, além da linha tracejada, as focalizações "de superfície" e "profunda" são diferenciadas por uma mudança de cor gradual, indicando um contínuo. Aqui os materiais musicais são usados sem ligação com eventos sincrônicos da diegese. Quando ouvimos os materiais **trompete** ou **navio gordo** nas entradas [TONEL](#) e [FINAL](#), suas origens sonoras (trompetista e buzina do navio) não estão presentes sincronicamente nas outras mídias ou narrativa. Podemos relacioná-las ao funcionamento da memória, em que trazemos para o presente conteúdos mentais resgatados da percepção passada. A verdadeira fonte de onde

provém a música nestes momentos, no entanto, está presente e dentro da diegese: é a mente de Marina.

Em uma última camada, aproximando-se do centro da esfera rosa, temos os materiais que estão pouco relacionados à percepção. O **baixo elétrico**, que irrompe no final do filme, e o sintetizador **mantra**, que oferece suporte harmônico para algumas passagens, representam as camadas mais internas da imaginação da personagem, em que a associação arbitrária e referência a conteúdos extra-musicais estão em ação. Há aqui uma relação entre a profundidade da focalização e o caráter associativo das referências extra-musicais: quanto mais subjetivo é o nível de focalização, mas arbitrárias (culturais, convencionais) são as conexões entre os materiais musicais e os sentidos que referenciam. Da mesma forma, aqueles elementos musicais mais próximos da percepção parecem operar com referencialidades do tipo icônica, buscando nos contornos do som original um modelo para os parâmetros musicais. Abordaremos mais adiante em pormenor a maneira como operei com a referencialidade da música a conteúdos não-musicais ao longo da composição. No entanto, este exame já revela como a estratégia da focalização utilizou os poucos objetos sugeridos pelas imagens e sons como fonte de sonoridades musicais que, além de diversas, articulam relações entre si: similaridades de timbre, gesto, conteúdo harmônico e melódico.

4.1.4 Música como “voz”

Um momento importante em que a *ideia identitária* da focalização operou como *geradora* de sonoridades foi na elaboração da entrada [SCRAPBOOK](#), que alcançou sua forma final logo na Primeira Versão, parcialmente elaborada com a presença da diretora nas sessões de composição.

Na cena, Marina folheia de maneira terna e íntima um caderno de colagens, colando sucatas azuis coletadas em suas frenéticas saídas pela rua. Conversei com a diretora sobre a mudez e isolamento social da protagonista que a cena reforçava. O roteiro descreve Marina como sofrendo de "...crises de Despersonalização-Desrealização" que "fazem com que ela sinta uma sensação de afastamento do mundo real". Muitas cenas do filme reforçam esta ideia: a rapidez com que ela se desloca pela rua; sua solidão no local onde mora; o encontro tenso com uma

cartomante, que fala sem ser compreendida. Na reunião, cogitamos a ideia de que ela poderia ser um híbrido de animal humano e aquático. Consideramos que sua atração pelo navio e inadequação à sociedade poderia estar alicerçada sobre esta identidade marítima, que ela procura relembrar com as colagens e objetos que encontra na rua.

Passamos a imaginar que sua voz seria a de uma baleia, que seus pensamentos soariam como os chamados destes animais: longos glissandos descendentes com muita reverberação e pouco ataque (Fig. 15). Não só sua voz, mas seu próprio pensamento ocorreria nesta linguagem marítima. A *ideia identitária* ofereceu a relação entre a música e a imagem: a música nos colocaria dentro da mente de Marina, seria a representação do som de seus pensamentos, ou mesmo a imaginação ou lembrança de sons marítimos, enquanto revisita seu caderno e se conecta com este universo.

Figura 15 - A música da entrada [SCRAPBOOK](#) em relação com a imagem

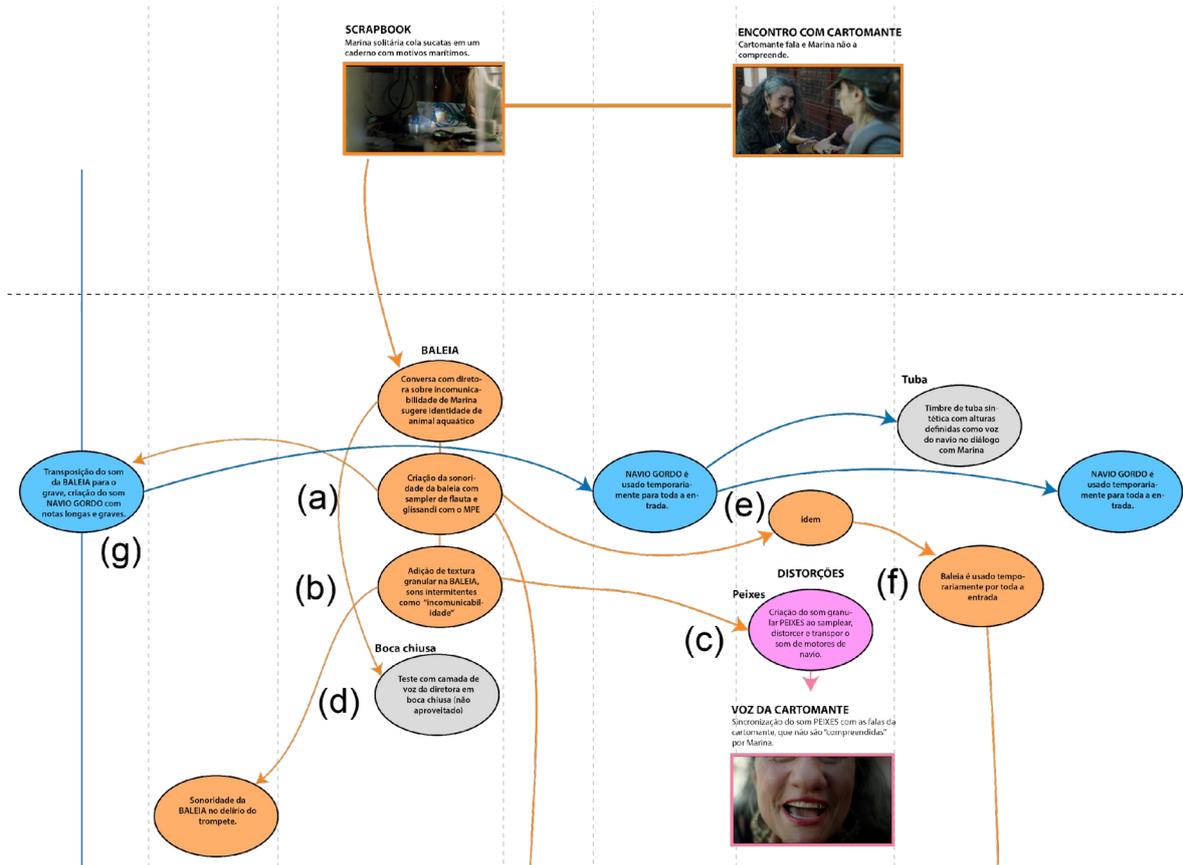


Baleia

cont.

O processo compositivo decorrente desta estratégia pode ser acompanhado no gráfico genealógico (Fig. 16).

Figura 16 - Recorte do gráfico genealógico destacando o surgimento da sonoridade “baleia”⁸⁴



Através da tecnologia MPE do controlador MIDI, gravei longos glissandos em um timbre próximo do clarinete elaborado no sintetizador *Equator*, com muito reverb (a). Misturei ao timbre uma camada de sampler granular que repete rapidamente uma fração do som de violinos (b). O resultado foi a adição de uma camada de ruído de textura granulada, como pequenas interrupções, que associei à ideia de "comunicação interrompida". A camada de ruído desenvolvida para **baleia** serviu de ponto de partida para o sonoridade **peixes** (em rosa no gráfico) e para toda a família de *Distorções*, inicialmente desenvolvida para substituir a voz da cartomante (c).

⁸⁴Destaco nesta figura as decisões relativas à família *Baleia* e suas reverberações diretas em outras famílias de sonoridades, omitindo do gráfico completo as decisões que não pertinentes.

Posteriormente, experimentei sobrepor gravações da voz da diretora falando com a boca fechada (d). Estes pequenos trechos em *boca chiusa* não foram aproveitados, pois a referência à mudez e à voz humana nos pareceu explícita demais. Mantivemos a simplicidade dos sons iniciais e batizamos este material de **baleia**.

Como observamos no gráfico, o material da **baleia** em sua forma original foi aplicada a outras entradas como representação da voz mental de Marina (e). Na Primeira Versão, baleia foi utilizada no final do filme como marcador temporário do início e limite da entrada FINAL (f), precisamente para já contextualizar as cenas de caráter onírico dentro da perspectiva mental de Marina. Outro desenvolvimento importante foi a criação da sonoridade **navio gordo**, através da transposição das frases de **baleia** para o registro grave (g). A “voz” do navio dentro da realidade mental de Marina se assemelha à sua, e foi também aplicada temporariamente para marcar as entradas TONEL e FINAL, permanecendo em alguns trechos na versão final.

No gráfico genealógico completo, observamos como estas marcações foram desenvolvidas na Segunda Versão em uma nova sonoridade da mesma família, com seu timbre transformado em cordas sintéticas, resultando no material **lamentos**: a voz mental de Marina em “diálogo” com o navio. A elaboração destas “vozes” e o diálogo travado com elas entre Marina e o navio na entrada FINAL oferece um exemplo da ação generativa que a focalização interna em Marina ofereceu na construção das sonoridades.

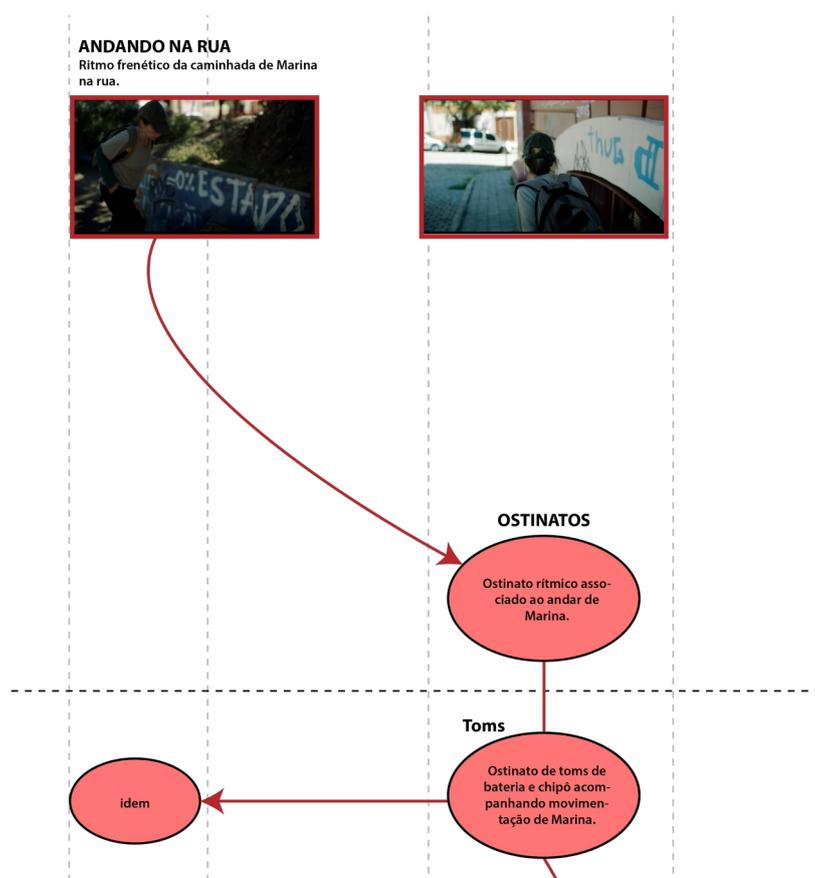
4.1.5 Múltiplos níveis narrativos

Um caso especial em que a fluidez e sobreposição simultânea de distintos níveis narrativos orientaram minha abordagem compositiva pode ser encontrado no duo de entradas [RUA](#) e [CARTOMANTE](#), em essência instâncias de uma mesma ideia musical. Nas imagens, acompanhamos Marina caminhando na rua com um andar apressado em busca de sucata. Se no início do filme a caminhada que leva até o trompetista é apresentada visualmente através de um plano geral fixo no tripé, sugerindo a perspectiva de quem observa, aqui a câmera na mão passa a segui-la por cima do ombro. O enquadramento da câmera e sua instabilidade sugere que tomemos o ponto de vista da protagonista. Duas percepções advindas da imagem

orientaram minhas primeiras ações: a agitação emocional da personagem e o movimento cinético de seu andar.

No gráfico genealógico (Fig. 17), observamos que logo na Montagem Provisória preenchi as duas entradas com um ostinato em semicolcheias tocado em três **toms** de bateria, procurando criar acentos irregulares.

Figura 17 - Recorte do gráfico genealógico destacando a gênese da família *Ostinato*



Aqui, a música não focaliza a percepção, nem a imaginação/memória de Marina como nos casos anteriores, pois a personagem não está "ouvindo" (mesmo que internamente) o ostinato. O nível narrativo que orientou esta primeira ação foi o que Heldt chama de "focalização do estado interno da personagem (via música como um meio de narração)"⁸⁵. O ostinato dos toms busca dar uma forma musical ao estado interno de Marina, à sua agitação. O local de onde a música procede está no limiar ambíguo entre (a) um recurso narrativo não-diegético que informa este

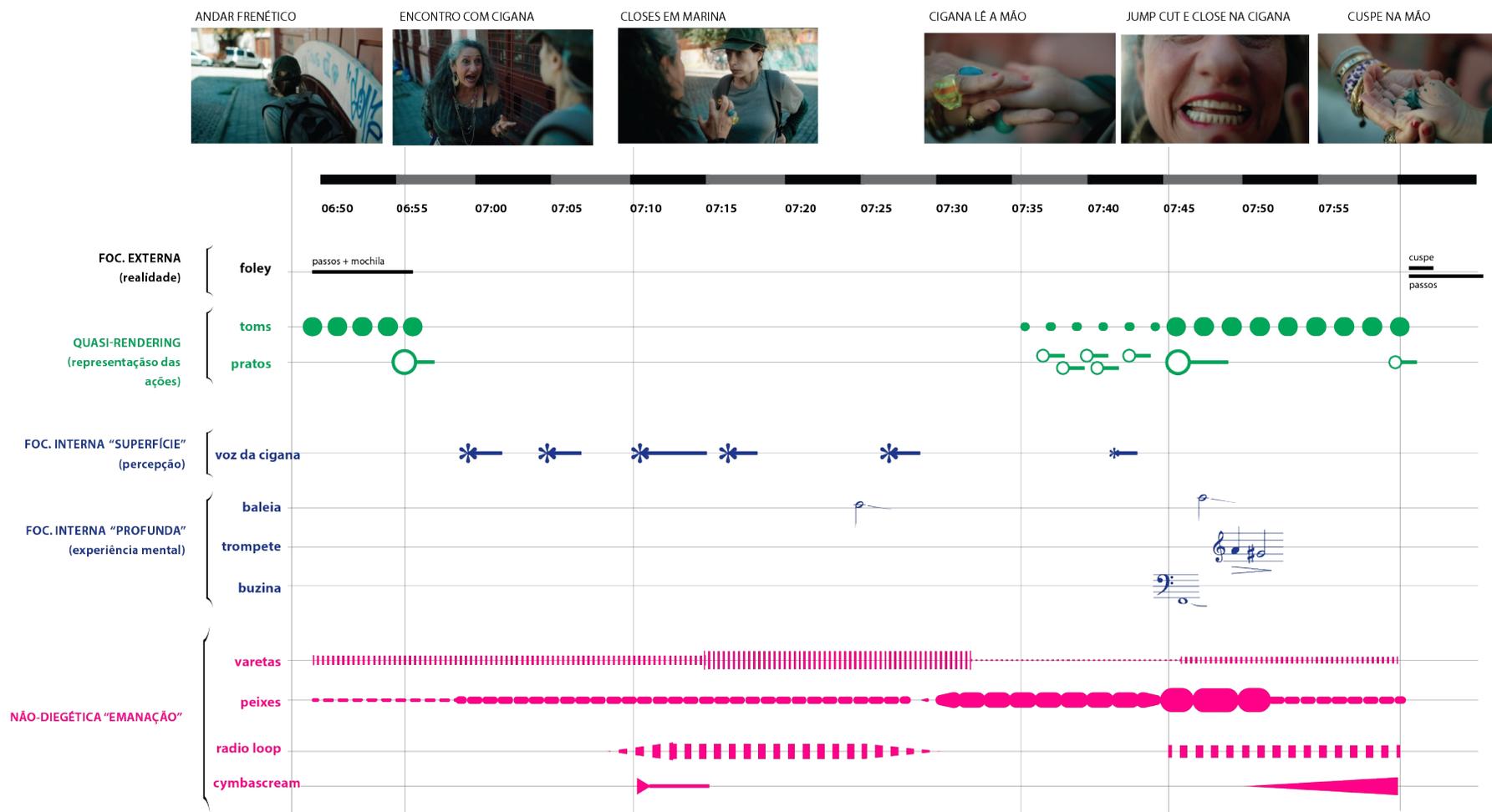
⁸⁵HELDT, 2013, p.127.

estado, e (b) a "voz" diegética deste estado de agitação que "fala" de dentro da ficção, como alerta Heldt. O importante é que a "música indica algo não-musical dentro da mente do personagem", é indício de uma realidade ficcional, não é o comentário de um narrador que "opina" sobre os eventos.

Ao dar continuidade à mesma ideia musical na entrada [CARTOMANTE](#), esta perspectiva tornou-se mais complexa com a articulação de quatro níveis narrativos simultâneos dentro da música. Na partitura gráfica⁸⁶ que segue (Fig. 18), agrupei os materiais musicais envolvidos nesta entrada por nível narrativo, diferenciando-os por cor e associando cada "naipe" de sonoridades a um elemento da diegese. A natureza gráfica da partitura torna claro como a ancoragem dos materiais musicais em diferentes elementos da diegese criou prontamente um esqueleto formal de distribuição temporal que foi preenchido com as sonoridades que escolhi. O estabelecimento de distintos níveis narrativos para camadas da música estabeleceu interações específicas com as outras mídias, tornando-se uma estratégia compositiva.

⁸⁶Optei por representar as sonoridades baleia e trompete com notação tradicional por terem alturas definidas claras. As demais sonoridades, por seu conteúdo harmônico complexo, ruidoso ou rítmico, representei através de notação gráfica na qual a amplitude e tamanho dos símbolos é proporcional ao volume e/ou densidade sonora. As linhas verticais oferecem pontos de sincronia conectados com quadros representativos da mídia visual.

Figura 18 - Partitura gráfica de [CARTOMANTE](#) com os níveis narrativos de cada sonoridade



Na cena, acompanhamos nas imagens como uma cigana interrompe a caminhada frenética de Marina e insiste em ler sua mão. Representado em preto na partitura gráfica, temos os sons localizados no plano dos ruídos da banda sonora, mais precisamente os sons de *foley* de passos e chacoalhar da mochila. Esta camada está localizada na "realidade" ficcional da diegese, em focalização externa. Percebemos como os sons deste plano servem de moldura para o início e fim da música, cessando assim que a música se intensifica, com o aparecimento da cigana, e reaparecendo assim que a música encerra, com o cuspe. Cessar os ruídos diegéticos mediante o início da música é uma prática comum de *de-contextualização* que indica a "transição de um personagem da realidade para um estado alterado", como sonhos e flashbacks⁸⁷.

Como vimos no início deste capítulo, uma de minhas primeiras decisões no tratamento das entradas irmãs RUA e CARTOMANTE foi a de criar uma camada de ostinato com os **toms** sincronizada com a movimentação de Marina. Minha intenção era representar de maneira uniforme e padronizada o estado interno de agitação da personagem ao longo das duas entradas.

Durante o trabalho na Segunda Versão, porém, uma nova possibilidade despontou para o uso deste material. Trabalhando na entrada [CARTOMANTE](#), experimentei interromper o ostinato de toms no momento em que o andar de Marina cessa, criando sincroniza com o andar, com o movimento cinético dos passos, ao invés de seu estado emocional. Na Terceira Versão, experimentei sincronizar um sample de **prato com arco** em 06:58 para "sonorizar", como em um desenho animado, a parada mecânica do andar imposta pelo corpo da cigana. Em 07:36 o mesmo conjunto sonoro volta, sonorizando de maneira irreal a ação do toque da cigana na mão de Marina. O volume dos **toms** é diminuído, seu timbre é "abafado" através da equalização e os pratos são tocados em múltiplos toques delicados. O material se adapta à qualidade da ação, pois já não se trata de uma parada brusca, mas de um toque sutil e cuidadoso. Estes materiais musicais passaram a ter um status particular, pois "sonorizam" a "realidade" da diegese de uma maneira similar à camada de *foley*, localizado na focalização externa, mas não são "ouvidos" por ninguém e tampouco habitam a mente de Marina. Os **pratos** e **toms** passaram a ser

⁸⁷GABRIEL, 2011, p. 156.

tratados em um novo nível narrativo (representado na partitura gráfica pela cor verde) que Heldt chama de *musical quasi-rendering*: a musicalização não-realista de sons diegéticos⁸⁸, como observamos em alguns desenhos animados. Aqui, deixamos de representar o estado interno da personagem e passamos a representar musicalmente e de maneira não-realista a própria ação do andar, seu movimento cinético.

Os materiais representados na partitura pela cor azul operam nos dois níveis de focalização interna de Marina. A “voz da cartomante” opera no terreno *de superfície* de sua percepção, representa o que ouvimos “junto com ela” através do ouvido interno e externo. No roteiro, está indicado que “a voz da cigana é um murmúrio incompreensível”. As imagens reforçam esta incompreensão com frequentes closes em sua boca e no olhar confuso de Marina. Os desenhistas de som mantiveram na banda sonora uma versão processada da voz gravada da cigana, utilizando reverb e equalização para conferir-lhe ininteligibilidade, reforçando o “ponto de escuta” em Marina. Esta voz processada está posicionada no nível *superficial da focalização interna*.

Em diálogo com a voz percebida da cigana, ouvimos os elementos musicais em focalização interna “profunda”. Em 07:25 temos uma primeira instância da sonoridade **baleia** sincronizada com os closes em Marina e posicionada entre duas falas da cigana. É a voz interna de Marina falando consigo, considerando ou procurando entender o que lhe dizem. A partir do clímax da cena, disparado em 07:45 pela leitura da mão e close na boca da cigana, entradas pontuais e fragmentárias de **buzina** e **trompete melódico** nos colocam dentro de sua realidade mental: compartilhamos com ela a “escuta” destes pensamentos, memórias e distorções de sons que ela ouviu anteriormente, e que agora são evocados pela desfecho da cena. O posicionamento destes materiais no tempo obedecem a uma lógica interna a este naipe: sua combinação forma frases musicais disparadas pelo momento em que a perplexidade da personagem é dissolvida em uma crescente ansiedade associativa, cujo clímax provoca sua fuga após o cuspe da cigana, ocasionando o fim da música.

⁸⁸HELDT, 2013, p. 94. Derivado da oposição feita por Chion entre representação (*rendu, rendering*) e reprodução (*reproduction*) (CHION, 1994, p. 94).

No nível da música diegética “como emanção” representado na cor rosa, encontramos a combinação de quatro sonoridades: **varetas**, **peixes**, **radio loop** e **cymbascream**. Ainda na Primeira Versão, eu havia originalmente utilizado a sonoridade **peixes** como um substituto da voz da cigana, sincronizada com suas falas em close. Iniciei o trabalho a partir de um *sample* de som de motor de navio, criando variações com filtros, distorções e adição de samplers granulares. Experimentei criar “borbulhos d’água” digitais a partir destas manipulações. Resultaram sonoridades entrecortadas no registro grave e agudo, como fitas analógicas rebobinando. Filtrando as frequências agudas, busquei uma sonoridade abafada, evocando a percepção do som debaixo d’água. O material **peixes** acabou mudando de papel ao longo do processo, e passou a permear toda a entrada como um componente da representação do estado interior da protagonista, substituindo a função originalmente tomado pelo ostinato dos **toms**. Na Terceira Versão, criei um novo ostinato em semicolcheias com acentos irregulares, **varetas**, a partir de uma pele de banjo percutida com varetas, gravado em diversas camadas. Este material, que iniciou como um dobramento dos **toms** para expandir seu espectro sonoro, ganhou autonomia. Utilizei **varetas** em toda a entrada, modulando seus componentes e densidade de acordo com o estado emocional de Marina. No intuito de ter uma paleta mais ampla para esta representação, operei também com sonoridades da família das *Distorções radio loop* e **cymbascream**.

Os quatro materiais deste “naipe” foram articulados e combinados para criar um resultado musical sempre cambiante e reativo à imagem. Representantes musicais do estado interno da personagem, foram posicionados no nível narrativo não-diegético da “emanção”.⁸⁹ Nesta modalidade, objetos e estados podem ter vozes não-realistas, fora da cena, sem provocarem a “manipulação” de sentido sobre o qual fala Heldt⁹⁰. A música não se apresenta como comentário ou especulação externa por parte do narrador sobre o estado de seus objetos, mas apenas como um informe neutro ficcionalmente confiável⁹¹. Apliquei *a posteriori* em

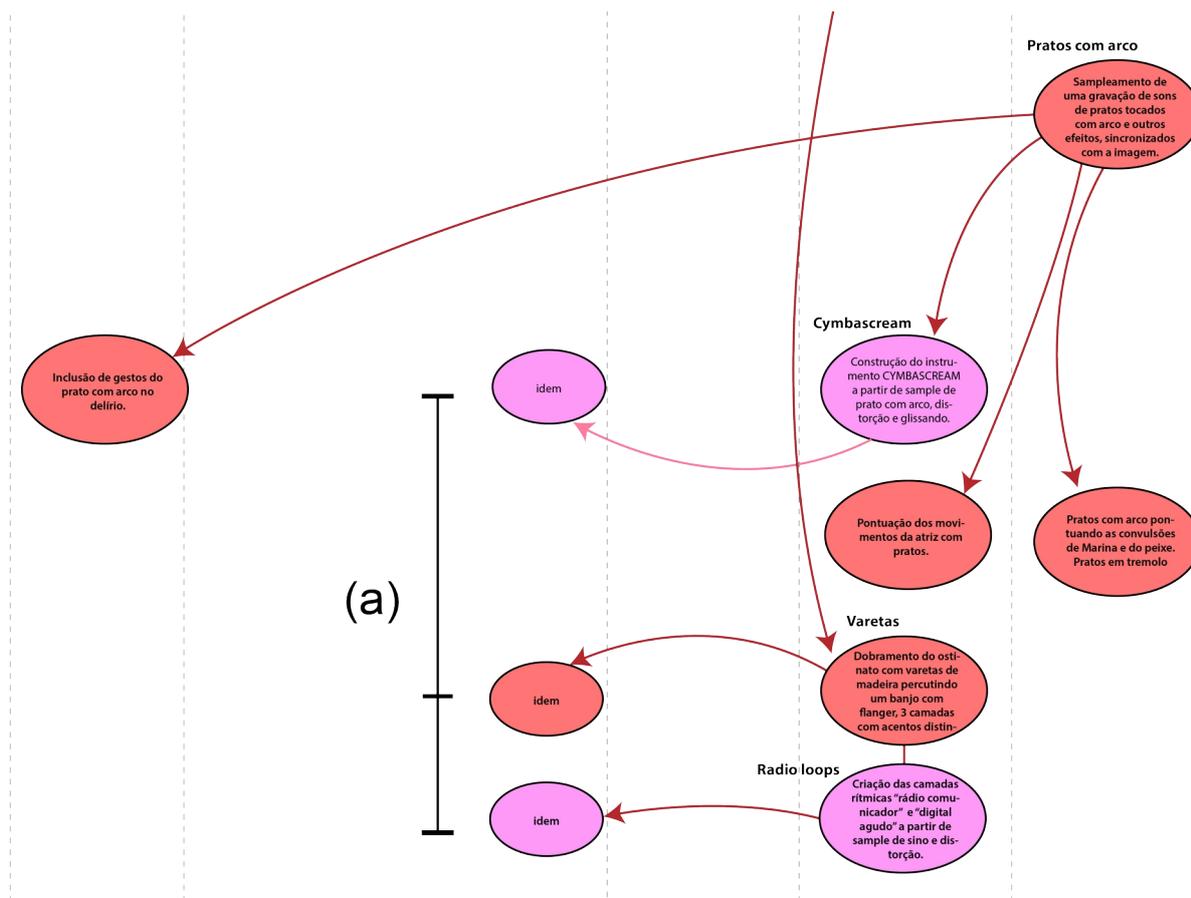
⁸⁹Como já vimos, dentro da classificação de Heldt, o status deste nível narrativo é ambíguo, podendo ser considerado diegético (focalização interna profunda como representação do estado interno) e não-diegético (“emanção”). Para enfatizar a possibilidade do uso simultâneo de uma variedade de níveis e para diferenciá-lo claramente dos outros níveis utilizados, optei por considerá-lo não-diegético.

⁹⁰HELDT, 2013, p. 129.

⁹¹*Ibid*, p. 66.

RUA os mesmos procedimentos, como podemos observar no gráfico genealógico (Fig. 19a).

Figura 19 - Recorte do gráfico genealógico destacando o trabalho em CARTOMANTE na Terceira Versão



Através da combinação e modulação dos quatro materiais no nível da “emanação”, busquei caracterizar com texturas distintas os principais momentos da entrada, assinalados na partitura por linhas verticais (Fig. 20).

Figura 20 - Detalhe da partitura gráfica de [CARTOMANTE](#) destacando “naipe” não diegético



Na parte central, entre 07:10 e 07:35 e na última seção, observamos uma variação maior nos parâmetros de volume e densidade dos materiais, indicadores de maior atividade no estado interno representado. Estes são justamente os momentos marcados por técnicas visuais indicadoras de maior "subjetividade", como os closes no rosto de Marina e repetidos *jump cuts* do rosto da cigana em close⁹². A música neste nível narrativo possui, portanto, uma lógica particular em relação à narrativa, mas que se mantém atenta ao seu lugar na composição com as outras camadas. Observamos como entre 07:35 e 07:45 sua textura se torna rarefeita para "abrir espaço" para a atividade de outras camadas.

Nesta seção, observamos na partitura gráfica desta entrada revela como a decisão por operar com níveis narrativos distintos e simultâneos pode oferecer subsídio para a organização dos materiais musicais no tempo. A diferenciação da díade diegético/não-diegético em suas múltiplas modalidades, associada à consciência do compositor sobre onde posicionar seus materiais neste espectro, oferece uma dimensão com a qual compor. Ao conectar componentes da música a certos níveis, relações específicas se travam com as outras mídias: com o movimento cinético, com o estado emocional deste ou daquele personagem, com memórias, percepções. Estas relações sugerem estruturas temporais específicas, "esqueletos" formais que podem ser resolvidos sonicamente de diversas formas. A

⁹² GABRIEL, 2011; p.55.

natureza gráfica da partitura evidencia que as diferentes camadas poderiam estar preenchidas por outras opções de sonoridades, sugerindo que a interação e sincronia com as mídias têm papel tão relevante quanto os sons trabalhados.

4.2 EVOLUÇÃO TEMPORAL: ANALOGIA E REFERENCIALIDADE ASSOCIATIVA

4.2.1 Desenvolvimento do trompete

A evolução do material **trompete** ao longo da música de “NAU” é um exemplo de estratégia compositiva envolvendo analogia e referencialidade aplicada ao desenvolvimento melódico. Este processo inicia em meus primeiros experimentos na Montagem Provisória e termina apenas no final da Quarta Versão, após a gravação e edição das partes de trompete gravadas em estúdio.

Nas primeiras conversas com a diretora, tratamos do papel que o músico Renato Batista (que interpreta o trompetista tocando em cena) teria na banda sonora. Defini que eu não escreveria de antemão a parte de trompete que o personagem “improvisa” e aproveitaríamos o som direto gravado na filmagem como material de partida para esta cena. Sugeri também convidá-lo a colaborar na música em uma sessão de gravação em estúdio na fase de pós-produção.

Os materiais musicais da entrada [ENCONTRO](#) têm sua origem no som gravado no dia da filmagem e é um exemplo de colaboração direta e indireta entre músico, montadora, desenhistas de som e compositor. A primeira instância de criação é do músico Renato Batista. Ele aparece em cena improvisando livremente em seu trompete, performance que foi captada pelo som direto e recombina na montagem. O solo com que trabalhei na Primeira Versão da trilha foi "composto" pela montadora e diretora através da superposição de trechos das diversas tomadas filmadas (Fig. 21) configurando uma segunda instância de colaboração. Foi este material editado que manipulei digitalmente para criar uma sonoridade de delírio através do uso de *delays* e *reverbs*.

Figura 21 - Transcrição do solo completo de trompete em [ENCONTRO](#)

Trompete

The musical score for the trumpet solo is written in treble clef. It begins with a tempo marking of quarter note = 96. The piece starts in 4/4 time, then changes to 3/4 time at measure 9, and returns to 4/4 time at measure 17. The score features a variety of rhythmic patterns, including eighth and sixteenth notes, and rests. There are several ornaments (trills) and accents throughout. Measure numbers 7, 9, 13, 17, and 21 are clearly marked at the beginning of their respective lines.

O encontro inicial de Marina com o trompetista é o evento que desencadeia a narrativa do filme e nos coloca pela primeira vez "dentro de sua cabeça", ao acompanharmos em primeira pessoa o delírio disparado pelo som do instrumento. Apesar de não haver no restante do filme outra referência a este encontro ou ao trompete nas mídias visuais, o som do instrumento ganha progressiva importância e presença na banda sonora, reaparecendo em três entradas. Sua presença é exclusivamente musical e é entendida como memória e como recriação mental do solo ouvido por Marina dentro da diegese. Esta decisão foi alicerçada por uma analogia com a narrativa do filme e desenvolvida musicalmente através de recursos de referencialidade, como veremos a seguir.

Em primeiro lugar, é estabelecida uma *associação intrarreferencial* entre o som do trompete e a buzina do navio. Simbolicamente, um passa a ser o

representante do outro. Durante o delírio de ENCONTRO, ouvimos na banda sonora a buzina do navio sobrepondo-se ao solo de trompete mais de uma vez.⁹³ Apesar da arbitrariedade que caracteriza referencialidades associativas estabelecidas dentro do universo de uma obra, está também em jogo certa *referencialidade icônica* na forma de um *anáfono sônico*. Tanto a buzina como o trompete são instrumentos de sopro que compartilham de atributos comuns em suas sonoridades. Podemos identificar *índices materialisantes*⁹⁴ similares nos ruídos que revelam suas origens. De fato, em minhas primeiras conversas com a diretora sobre o projeto, comentei que certamente usaríamos o trompete na música justamente por esta similaridade de origem sonora, por serem instrumentos de sopro.

Uma vez estabelecida esta primeira conexão entre os dois elementos, ancorei-me em uma analogia com a narrativa para desenvolver a dimensão temporal. Constatamos, na cena do ENCONTRO, um percurso cinematográfico que parte da realidade objetiva do solo de trompete em direção à perspectiva subjetiva da personagem. Este movimento é reproduzido na macro forma do filme, ao longo do qual adentramos camadas cada vez mais profundas e criativas da realidade mental de Marina. Especialmente nas entradas [TONEL](#) e [FINAL](#), observamos como as sequências visuais tornam-se progressivamente oníricas e associativas. Em TONEL, vemos pela primeira vez um tonel metálico de onde emana luz, partes da pele de Marina transformada em escamas, seguida de imagens do casco do navio ancorado. Em FINAL, estas imagens tornam-se ainda mais desconexas e ressignificadas através da montagem: vemos Marina contorcida dentro do tonel repleto de peixes agonizantes, acompanhamos como ela descama os animais enquanto destila água. O embaralhamento e ressignificação destas imagens com closes de peixes, que sugerem os processos mentais de Marina, foi transferido analogicamente para a música, sendo utilizado como estratégia no tratamento do trompete. Busquei simular como a imaginação de Marina modificaria e “recriaria” o material melódico do solo inicial de trompete ao longo das outras entradas do filme.

⁹³Ver análise desta entrada musical no capítulo anterior.

⁹⁴CHION, 1994, p. 114.

Podemos tratar a imagem do filme como domínio de origem (*source*) e a música como alvo (*target*) de uma analogia⁹⁵ e mapeando seus elementos:

IMAGEM		MÚSICA
sucessão de imagens	↔	sucessão de motivos musicais
envolvimento de Marina nas imagens	↔	subjetivização do solo de trompete
relação com o navio	↔	relação com o trompete
variação do tema do peixe	↔	variações melódicas
narrativa progressivamente ambígua	↔	centro tonal progressivamente ambíguo
recombinação de imagens marítimas	↔	recombinação de motivos melódicos
...		...

Estas relações analógicas ofereceram subsídio para os procedimentos musicais que apliquei no reaparecimento do trompete. Se em ENCONTRO minha intervenção no solo de trompete apenas manipula a gravação do som direto com delays, reverbs e distorções (que são, em última instância, cópias alteradas do som original), nas entradas TONEL e FINAL o trompete reaparece com novo material melódico. Para desenvolvê-lo, apliquei as relações analógicas descritas acima para modificar cinco aspectos do solo inicial, que destaco abaixo (Fig. 22).

⁹⁵Para o funcionamento do mecanismo de mapeamento nas analogias, ver: HOLYOAK, 1995; COOK, 2000, p.66.

Figura 22 - Aspectos do solo de trompete em **ENCONTRO** utilizados na criação de novo material melódico

The image shows a musical score for Trompete (Trumpet) in 4/4, 3/4, and 2/4 time signatures. The score is annotated with five key melodic aspects:

- pentatônica** (orange): A pentatonic scale fragment in the first line.
- A curtos** (red): A short melodic motif in the first line.
- B onda** (blue): A chromatic scale fragment in the second line.
- C insistência** (green): A note repetition motif in the third line.
- D melodia** (pink): A pentatonic melodic fragment in the fourth line.

The score includes various rhythmic values, including eighth and sixteenth notes, and rests. The tempo is marked as ♩ = 96. The key signature has one flat (Bb).

Destaquei do improviso cinco aspectos: o uso da escala pentatônica, em diversas transposições; o motivo curto (A), com gesto fluido terminando em uma nota curta, nas formas ascendentes e descendentes; a onda (B) escalar cromática; a insistência (C) em algumas notas através da repetição; um curto trecho melódico (D) pentatônico nas alturas absolutas em que aparecem originalmente. Observamos na transcrição abaixo (Fig. 23) como diversos destes aspectos aparecem modificados na parte de trompete em TONEL.

Figura 23 - Transcrição da parte de trompete em [TONEL](#) com análise de motivos melódicos

Buscando emular a memória e imaginação ativa de Marina, a parte inicia com a melodia pentatônica (D) em ritmo muito lento, como quem busca evocá-la da memória. Além de uma interrupção no meio da frase (comp. 182), observamos no compasso 186 como o trompete reinicia a frase e a toca até o fim na sequência, como quem finalmente se lembra. Este procedimento remete à “subjetivação da melodia” elencada no mapeamento analógico com a imagem. A parte de **trompete free jazz** articula variações dos gestos melódicos (A, B, C), muito similares aos originais, mas agora recombinados em novas sequências e desconectados de um centro tonal definido. As ondas (B) já não articulam precisamente as notas, aproximam-se de glissandos. Todas estas práticas encontram subsídio no mapeamento analógico da música na imagem, como listado anteriormente. A própria divisão do solo inicial do trompete nas duas camadas sobrepostas do **trompete melódico** e **trompete free jazz** busca recontextualizar a linearidade sequencial

original do solo em uma nova realidade temporal de simultaneidade, evocadora de processos mentais e oníricos.

Antes de identificar a radicalização destes procedimentos no reaparecimento do trompete em FINAL, abordarei como as músicas temporárias propostas pela diretora e montadora desencadearam uma série de referências associativas com grande impacto na música do final do filme.

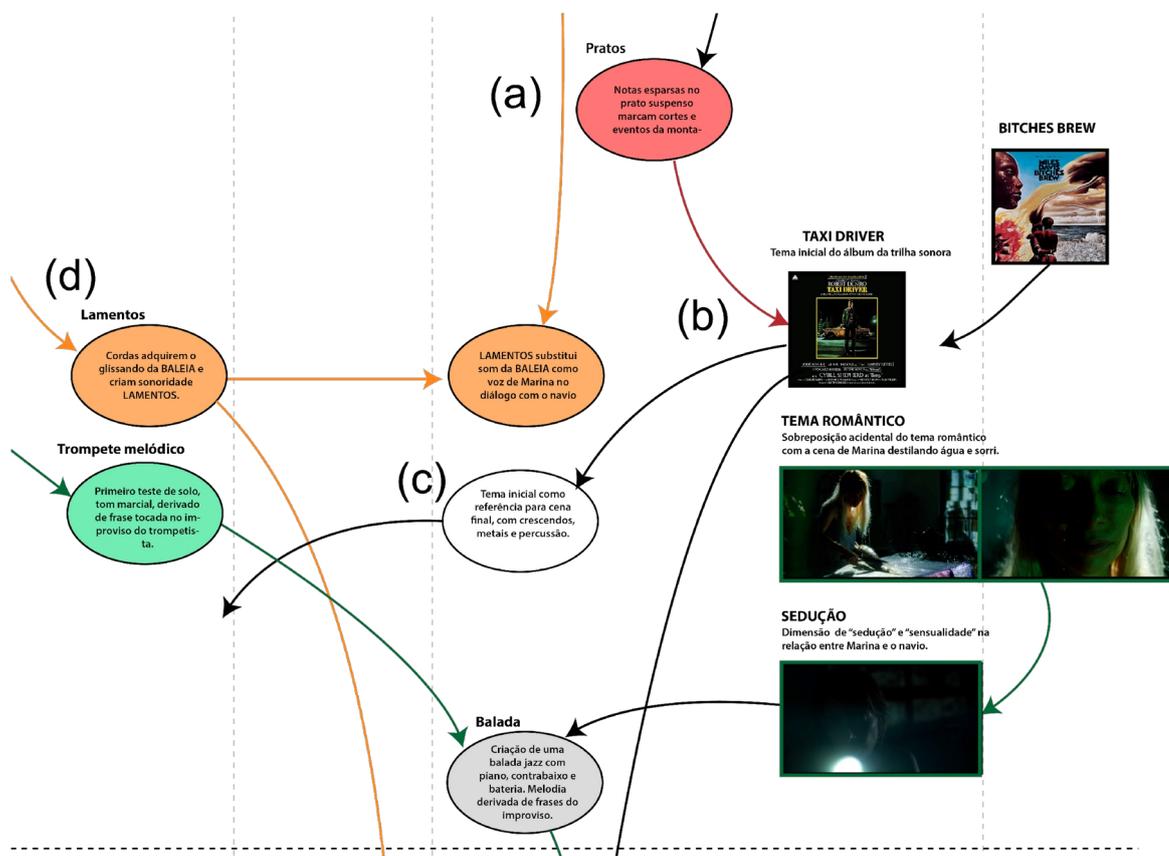
4.2.2 Músicas temporárias e associações extrarreferenciais

Três elementos sonoros estavam presentes no primeiro corte do filme que recebi: o som da buzina do navio, o improvisado do trompetista e um mesmo trecho musical temporário que marcava todas as entradas musicais importantes planejadas pela diretora. A música de referência usada era a faixa “Bitches Brew”, do álbum homônimo de Miles Davis⁹⁶. Mais precisamente, os primeiros noventa segundos, em que notas repetidas em uníssono pelo baixo elétrico e piano elétrico são respondidas pelo restante do conjunto instrumental formado por bateria, percussão, sopros e guitarra elétrica.

O trecho de *Bitches Brew* evocou em minha imaginação associações com o gênero do *free jazz*, experimentalismo e uma noção livre de ritmo e andamento, observada nos pequenos momentos de caos que permeiam o início da faixa. O som da bateria motivou meus primeiros experimentos com os **toms** e o uso de delays no solo de trompete na Primeira Versão. No entanto, foi apenas na Segunda Versão que as associações mais impactaram a música (Fig. 24).

⁹⁶BITCHES BREW. Intérprete: Miles Davis. Nova Iorque: Columbia Records, 1970. Álbum 2 CDs (105min). A faixa utilizada está disponível em: <https://open.spotify.com/track/15tLhznO4o8fMOEjdZGfII?si=23b65a8e38f644c8>

Figura 24 - Recorte do gráfico genealógico destacando o impacto das músicas temporárias na Segunda Versão



Como podemos observar no gráfico genealógico, o som da bateria de “Bitches Brew” foi o ponto de partida para a experimentação ainda tímida com pratos tocados com baqueta (a). A sonoridade da bateria e instrumentos de sopro aliados ao “desajuste social” de um protagonista me remeteram à música do filme *Taxi Driver*, de Bernhard Herrmann (b). Buscando investigar possibilidades para a entrada FINAL, experimentei sobrepor a faixa “Main Title (from ‘Taxi Driver’)”⁹⁷ no final do filme, especialmente interessado nos primeiros 40 segundos, em que ondas de crescendos na bateria e metais se sucedem, alternando momentos harmônicos de tensão e resolução (c).

⁹⁷TAXI DRIVER ORIGINAL SOUNDTRACK. Intérprete: Bernhard Herrmann e Dave Blume. Compositor: Bernhard Herrmann. Nova Iorque: Artista Records Inc., 1976. Álbum 1 CD (61min). A faixa utilizada está disponível em: <https://open.spotify.com/track/7xPefqZB6BBosOdfKJh9nJ?si=63fadcc8d2a2849c9>

A sincronização de músicas temporárias de outros compositores com a imagem é uma prática comum no meu trabalho compositivo no contexto multimídia. Através dela, crio momentos estéticos dentro do processo poético (NATTIEZ;1990) para experimentar em tempo real a emergência de sentido (COOK, 2000) que a música engendra. Somam-se a isso os fenômenos perceptivos entre som e imagem como *síncrese* e *valor agregado* (CHION, 1994), e a função narrativa que a música assume (WINGSTEDT, 2005). Importante também são os *pontos de sincronização* destacados por Chion, que acontecem de modo não planejado entre música e imagem: eles frequentemente destacam eventos, detalhes e imagens que passariam despercebidos, não fosse a função narrativa indicativa da música quando a sincronia ocorre.

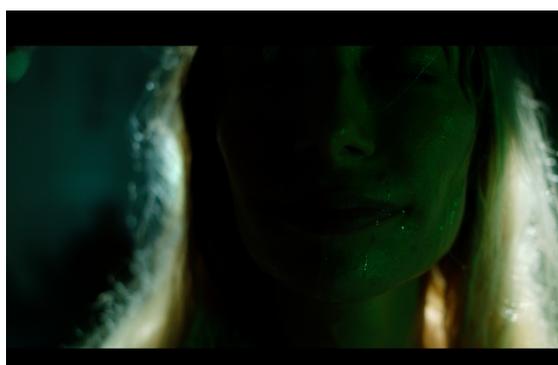
Ao assistir a sobreposição da música de *Taxi Driver*, algo inesperado aconteceu. Na faixa do disco que utilizei, o tema de abertura tenso e dissonante é seguido de uma balada jazz⁹⁸, solada por um saxofone alto. Este momento sincronizou acidentalmente com o momento no qual Marina, no final do filme, sorri ao escamar um peixe enquanto destila água (Fig. 25).

Figura 25 - Quadros da cena final em que Marina escama o peixe e sorri

(a)



(b)



Em primeiro lugar, me chamou muita atenção a (in)congruência⁹⁹ da música com as imagens. Eu associo à balada de *Taxi Driver* ideias como “romantismo”, “sedução” e “cotidianidade”. Algumas destas convenções advêm do próprio filme

⁹⁸A balada inicia em 00:42. Disponível em:

<https://open.spotify.com/track/7xPefqZB6BBosOdfKJh9nJ?si=63fadc8d2a2849c9>

⁹⁹Para o uso que faço de incongruência entre música e imagem, ver: IRELAND, 2018.

original, no qual a balada está associada à paixão não correspondida vivida pelo personagem de Robert de Niro, um taxista perturbado pela rotina cotidiana. A *sinédoque de gênero*¹⁰⁰ também está em ação aqui, pois, em um contexto favorável, o mero uso de um saxofone tocando de maneira ornamentada em andamento lento evoca o gênero “romântico” das baladas jazz e o ambiente boêmio associado a ela.¹⁰¹

Através das funções narrativas (WINGSTEDT, 2005) que a balada assumiu na cena, fui informado (enquanto espectador temporário daquela sobreposição), sobre uma série de possíveis novos “fatos diegéticos”: a emoção de afeto e desejo erótico de Marina e a relação romântica entre ela e o navio (funções emotivas); o esclarecimento da ambiguidade presente até então sobre seu envolvimento com o navio e a comunicação de pensamentos não verbalizados (função informativa). Até o momento desta sincronia inesperada, eu entendia a última cena como sombria e violenta, resultado da relação apreensiva entre a protagonista e o universo marítimo que o navio evocava em sua mente. Os valores de “romantismo” e “sedução” provocaram não só uma (in)congruência *semântica* entre música e narrativa, entre um visual sombrio e uma música afetuosa, mas o que Ireland descreve como descompasso *estético*: os “valores e ideologias” evocados por imagem e música “entraram em desencaixe filosófico”¹⁰².

Através da função narrativa *indicativa*, a (in)congruência musical chamou minha atenção para o até então insignificante leve sorriso de Marina, relevando-o como um acontecimento importante dentro da cena. A imagem do sorriso *agregou os valores*¹⁰³ da balada como se sempre tivessem estado lá. Cogitei a possibilidade de que, no final do filme, Marina reconhece e aceita o fascínio erótico que o navio desperta nela, finalmente seduzida e livre do medo e ameaça. Este seria o sentido do sorriso, que, até então, havia passado despercebido por mim.

Conversei com a diretora sobre esta nova perspectiva narrativa e compus uma balada inspirada pela música de *Taxi Driver* (Fig. 26). Utilizando alguns motivos do solo inicial de trompete em ENCONTRO, mantive a instrumentação dentro do

¹⁰⁰No original, *genre synecdoche*. (TAGG, 2004, p.3.)

¹⁰¹Pode-se argumentar que algumas destas associações convencionadas culturalmente estão por trás da própria escolha de Herrmann em utilizar uma balada para o tema romântico do enredo.

¹⁰²IRELAND, 2018, p. 43.

¹⁰³ Sobre o “valor agregado” na relação audiovisual, ver: CHION; 1994, p. 5.

universo tradicional do jazz, com baixo acústico, piano e bateria tocada com vassouras, e improvisei variações da melodia com um trompete virtual.

Figura 26 - Transcrição da [balada](#) inspirada em “Taxi Driver” para [FINAL](#)¹⁰⁴

Swing ♩ = 60

1. Dm7/G G7(9/13b) Cmaj7 A7/C# Dm7/G G7(9/b13) Cmaj7 D7(13)

Trompete

6 2.Gm7 C7(9) Fmaj7 Abmaj7 G7sus4 D.C.

Naquele momento do processo, a (in)congruência *intradomínio* que este tratamento musical tradicional mantinha com o restante da música que eu estava compondo me pareceu um bom recurso, pois funcionaria como um “comentário” ou “piscada de olho” do autor implícito, apontando para o romance inesperado que encerraria a narrativa, agora menos ambígua. A música se estenderia até os créditos, transicionando do nível narrativo não-diegético até o extra-diegético, acentuando a percepção de que a música estava operando como “voz do autor”, que revela a chave de compreensão da história no último minuto.

A perspectiva erótica que se instaurou na minha compreensão da relação entre Marina e o navio teve outras repercussões, como podemos observar no recorte do gráfico genealógico no início desta seção (Fig. 24). Um deles foi o desenvolvimento da sonoridade **lamentos** (d) na cena em que Marina tenta se comunicar com o navio através da luz de uma lanterna. O glissando de **lamentos** é uma variação de **baleia** com timbre menos velado, sua própria voz. Busquei reforçar com esta sonoridade o seu “diálogo” com a **buzina** do navio, que agora poderia ocorrer em um registro regido pela curiosidade e fascínio, não apenas pela ameaça.

Apesar de enviada com a Segunda Versão da música para a montagem, minha **balada** não foi aproveitada. No início do trabalho na Terceira Versão, decidi em comum acordo com a direção que ela destoava do restante do filme, justamente

¹⁰⁴Link para audição da [balada](#).

por transformar-se em um “comentário” extra-diegético que desfigurava a *ideia identitária* de minha abordagem. O apelo a uma referência demasiadamente explícita ao código cinematográfico, aliando uma balada jazz à ideia de "sensualidade", pareceu desenquadrar a cena final do gênero experimental do filme. A mim também pareceu que a **balada** inseria uma nota cômica ou satírica ao transformar a cena final em uma citação de um momento romântico. Certa incongruência da música com a imagem era desejada, mas teria que acontecer em um terreno menos óbvio. Além disso, aproximava o filme de um gênero cinematográfico específico, mais especialmente o do *filme noir* (do qual *Taxi Driver* não está tão distante). A possibilidade de que a música poderia tentar o espectador a reconsiderar e ressignificar tudo o que assistiu através de uma fórmula narrativa pré-pronta nos desencorajou, pois uma das marcas do projeto era justamente a ambiguidade narrativa em prol de uma experiência "sinestésica" e simbólica.

Da mesma maneira, um diálogo musical com o repertório jazzístico parecia também desfigurar minhas *decisões ideológicas*¹⁰⁵. Apesar de articular sonoridades advindas deste gênero em minhas *decisões estéticas*, e inclusive ter o jazz como uma importante fonte de ideias para a música (representadas pelas referências a Miles Davis e ao *dark jazz*), não buscava inserir minha música neste universo.

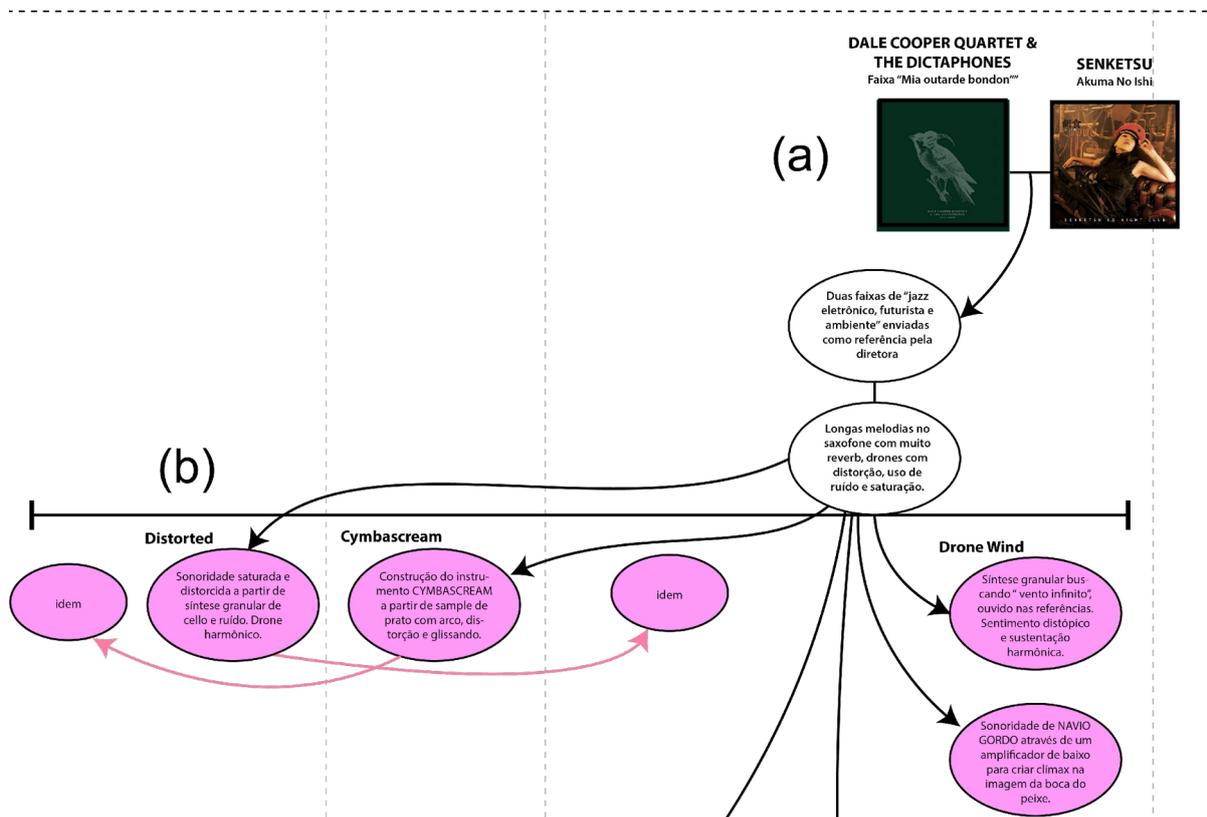
No entanto, o experimento serviu para enriquecer minha compreensão sobre as possibilidades narrativas do filme, em especial a díade de sedução/ameaça na relação entre Marina e o navio, e resultou em contribuições indiretas posteriores. Em vista desta dimensão erótica, as melodias do trompete tornaram-se, para mim, uma espécie de “canto de sereia”. Este desvio da rota compositiva, que acabou em uma rua sem saída, se apresenta como um exemplo claro de como interações multimídia experimentadas pelo compositor nos momentos *estésicos* que permeiam a *poiésis* podem se tornar estratégias compositivas, mesmo quando não resultam em música, mas sim no desvelamento de novas compreensões.

4.2.3 Término da evolução do trompete

No início do trabalho na Terceira Versão da música, recebi um corte do filme com novas músicas temporárias escolhidas pela diretora (Fig. 27).

¹⁰⁵ Sobre nível de tomadas de decisão na composição musical, ver: CHAVES, 2010.

Figura 27 - Recorte do gráfico genealógico destacando o impacto das músicas temporárias na Terceira Versão



As entradas TONEL e FINAL foram musicadas temporariamente com trechos de um show ao vivo chamado "Strange Nights"¹⁰⁶, que reuniu improvisações ao vivo de diversos grupos de jazz (a). Os trechos usados são da banda Dale Cooper Quartet & The Dictaphones, tocando uma versão ao vivo de "Mia outarde bondon"¹⁰⁷; e de Senketsu tocando a faixa "Akuma No Ishi"¹⁰⁸. Os dois grupos descrevem sua música com termos como *experimental*, *eletrônico*, *ambient*, *dark jazz* e *future jazz*. A música se caracteriza por solos de saxofone e trompete com longas notas sobrepostos a bordões estáticos criados com distorções, texturas eletrônicas e muita saturação. Associei a esta sonoridade ideias de "distopia", "solidão" e "sujeira".

¹⁰⁶ A faixa está disponível no YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=dldV7hJfz9s>

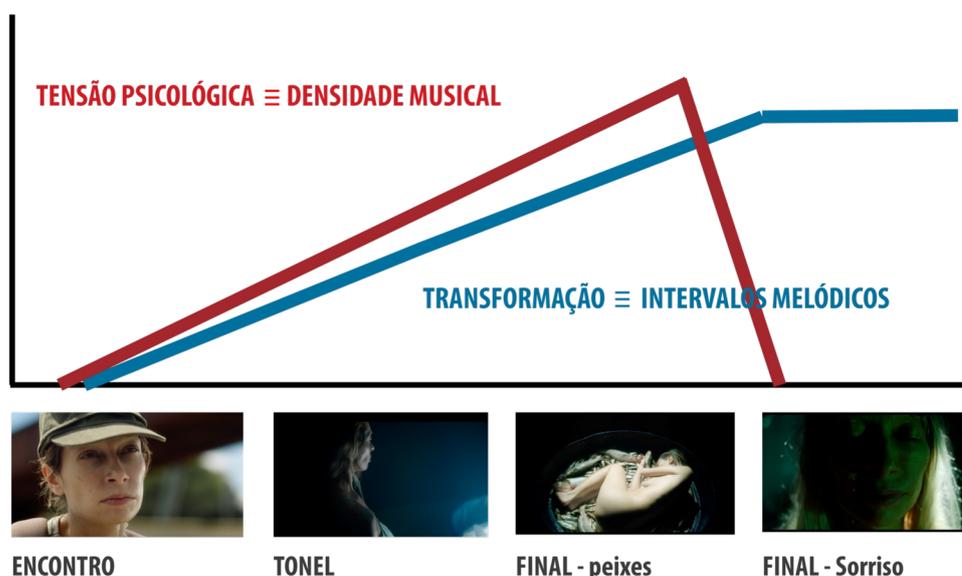
¹⁰⁷ Publicada no álbum da banda Astrild Astrild (Denovali Records, 2017): <https://dalecooperquartet.bandcamp.com/album/astrild-astrild>

¹⁰⁸ Publicada no álbum Ejiki (Buried Treasure 2019): <https://aquarellist.bandcamp.com/album/ejiki>

Estas novas associações tiveram impacto imediato no desenvolvimento de três novos materiais sonoros da família das *Distorções*: **distorted**, **cymbascream** e **drone wind**. Distribuídas em diversas entradas por todo o filme, elas cumpriram a função de "sujar" a música com timbres distorcidos e agregar o valor de "distopia" ouvido nas músicas temporárias.

Já vimos como o experimento com a música de *Taxi Driver* chamou minha atenção para o sorriso de Marina em 10:30, estabelecendo-o como um marco temporal importante. Na sensualidade e satisfação do sorriso, eu percebi o desfecho e realização de um processo de "transformação" da personagem, um "ponto de chegada" na jornada que inicia no encontro com o trompetista. Dei forma final a esta transformação melódica em quatro etapas (Fig. 28).

Figura 28 - Mapeamento analógico do trompete à parâmetros da narrativa visual



Mapeei a tensão psicológica (linha vermelha) da narrativa à densidade musical que acompanha o trompete. Ela descreve uma linha ascendente até o clímax em 10:45, despencando para um sentimento de resolução com o sorriso de Marina. De maneira analógica, o trompete inicia sozinho em ENCONTRO; aumenta a densidade dividindo-se nas duas partes **trompete melódico** e **free jazz** em TONEL, acompanhado de algumas sonoridades; permanece dividido no início de

FINAL, com o progressivo acréscimo de muitas sonoridades simultâneas; e volta à linearidade do **trompete melódico** com o sorriso de Marina, acompanhado apenas pelo **baixo elétrico** (herança de "Bitches Brew") e uma linha distorcida de **drone wind** que desaparece progressivamente, como um vento distópico sugerindo a solidão do trompete final.

Simultaneamente, outra analogia musical é traçada com a transformação da personagem ao longo do filme (linha azul no gráfico), transformação que ocorre na sua relação com o navio (cuja projeção psicológica é o trompetista e o som de seu instrumento), mas também em seu corpo, através de elementos do universo marítimo (escamas, peixes, água). Mapeei este parâmetro com o *conteúdo harmônico* de **trompete melódico**, aumentando de maneira crescente a diversidade de intervalos musicais utilizados a cada aparição. Como consequência, o trompete inicia seu solo em um universo pentatônico tonal com alguma ornamentação cromática; passa por uma progressiva variação e recombinação de seus motivos com o acréscimo de novos intervalos; e acaba em um universo melódico distinto sem claro centro tonal e desprovido de citações advindas do solo inicial (Fig. 29).

Figura 29 - Transcrição das partes de trompete em **FINAL**

The image displays a musical score for two trumpet parts: 'Trompete free' and 'Trompete melódico'. The score is written in 4/4 time and includes various musical notations such as dynamics (mf, p, sf, sffz, mp), articulation (tr, gliss.), and phrasing (D melodia, pentatônica, con sord. Harmon). The 'Trompete free' part features a melodic line with notes like Sol, Si b, Si, Sol #, Sol #, Sol, Lá b, Mi b, Mi, Si b, Lá, Sol b, Fá, La b, Sol, Si b, and Si. The 'Trompete melódico' part includes notes like Lá b, Si b, Si, Sol #, Sol, Lá b, and Ré. The score is divided into measures, with measure numbers 277, 281, 285, 289, 293, 297, 301, 305, and 309 marked. The 'Trompete melódico' part starts at measure 277 and ends at measure 309. The 'Trompete free' part starts at measure 277 and ends at measure 309. The score is annotated with various musical terms and notes, including 'Sol', 'Si b', 'Si', 'Sol #', 'Lá b', 'Mi b', 'Mi', 'Si b', 'Lá', 'Sol b', 'Fá', 'La b', 'Sol', 'Si b', 'Si', 'Mi b', and 'Ré'.

Na transcrição das camadas de trompete em **FINAL**, podemos observar como o **trompete melódico** distancia-se progressivamente dos motivos do solo inicial, enquanto o **trompete free jazz** ainda os articula, encerrando sua atividade no sorriso de Marina. Quando chegamos ao compasso 293, estamos claramente em

outro território melódico, marcado por uma série de linhas cromáticas implícitas (antes ausentes), assinaladas com linhas tracejadas na partitura.

Neste capítulo, procurei mostrar como as interações multimídia ofereceram subsídios para a composição através de analogias e referências associativas, especialmente no desenvolvimento temporal dos materiais ligados ao trompete. Iremos agora em direção ao outro lado do espectro de referencialidade para investigar como a aproximação da música com o desenho de som e materialidade da imagem ofereceu referencialidades icônicas e sintáticas que impactaram na escolha das sonoridades utilizadas e seu uso na composição.

4.3 MATERIALIDADE: REFERENCIALIDADE ICÔNICA, SINTÁTICA E HAPTICIDADE

4.3.1 Integração da música com o desenho de som

Como observa David Ireland (2018), a integração da música com o desenho de som é uma marca da estética cinematográfica pós-clássica. A "musicalização de toda a banda sonora [diálogo, ruídos e música]" é caracterizada pelo uso musical dos efeitos sonoros e pelo desencorajamento de uma música "manipuladora", convidando o espectador a um envolvimento mais ativo¹⁰⁹. A desconstrução da díade música/desenho de som, em que os elementos deste último são absorvidos pela música, implica também uma dissolução ou ambiguidade entre a díade diegética/não-diegética.

A música de "NAU" foi composta com grande atenção à integração com o desenho de som criado pelo estúdio Bunker em um processo repleto de troca e comunicação. Em cada corte recebido pela montadora, elementos da música eram consolidados por eles na mixagem provisória, ao mesmo tempo em que passei a contar com alguns efeitos sonoros para a sustentação harmônica e rítmica de algumas entradas.¹¹⁰ Sonoridades como **navio gordo** e **peixes** foram construídas com samples de motores e da própria buzina do navio presentes na banda sonora.

¹⁰⁹ IRELAND, 2018, p. 91.

¹¹⁰ Já vimos como nas entradas iniciais INÍCIO e ENCONTRO, o som da buzina do navio é absorvida e explorada harmonicamente, e o gran cassa é usado para sugerir ondas quebrando em fusão com o som da água. Para detalhamento da integração nestas entradas, ver capítulo sobre os níveis narrativos.

Especialmente na entrada [FINAL](#), a relação entre música e efeitos sonoros ganha muita relevância no meu processo compositivo. A aproximação acontece não só em sua fusão no plano sonoro, mas na relação com a imagem. Ao sincronizar temporalmente os eventos musicais com eventos na imagem (referencialidade inerente), passo a explorar na música os fenômenos de *síncrese* e *valor agregado* (CHION; 1994) dos quais depende o funcionamento dos efeitos sonoros, que atrelam de maneira ilusória sua origem aos próprios objetos visuais representados. Esta fusão com a imagem é perseguida não só através da sincronia, mas também pela escolha do timbre e morfologia dos gestos e frases musicais utilizados em cada momento. Através da *referencialidade icônica, inerente e hapticidade*, busco aproximar a música da materialidade e movimento dos objetos representados na tela (e da própria montagem).

4.3.2 Pergunta e resposta: referencialidade sintática

Na entrada FINAL, as imagens apresentam um jogo de pergunta e resposta feito com luzes entre Marina e o navio. Para cada instância visual da lanterna de Marina ou do farol do navio, há uma instância musical correspondente, explorando a congruência temporal para fundir os sons musicais aos objetos representados e mimetizar na música a estrutura de uma conversa. Aproveitei, portanto, a estrutura sintática “dialógica” oferecida pelas imagens para dispor os materiais musicais no tempo segundo a mesma lógica (Fig. 30), referenciando a música de maneira *inerente* aos eventos da narrativa.

Figura 30 - Transcrição das sonoridades com altura definida no início de [FINAL](#)

The figure displays a musical score for 'FINAL' with sound design annotations and corresponding images. The score is written in 2/4 time and consists of three systems of staves (treble and bass clef).

- System 1:**
 - Measures 257-260: (A) Marina pisca lanterna (lamentos) and (B) Navio pisca luz. The treble clef has a melodic line starting on a high note, while the bass clef has a low, sustained note labeled (i) farol.
 - Measures 261-264: (A') Marina pisca lanterna and (B') Navio pisca luz. The treble clef continues the melodic line, and the bass clef has a low, sustained note.
- System 2:**
 - Measures 265-268: (A'') Marina pisca lanterna (gliss.) and (B'') Navio pisca luz. The treble clef has a glissando line, and the bass clef has a low, sustained note.
 - Measures 269-272: (C) Fusão para branco and (D) Pele de peixe. The treble clef has a glissando line, and the bass clef has a low, sustained note labeled prato com arco.
- System 3:**
 - Measures 273-280: (D') Movimento na pele do peixe (trompete free jazz) and (E) Tonel. The treble clef has a complex, rhythmic melodic line, and the bass clef has a low, sustained note labeled (iii) buzina do navio.
 - Measures 281-284: (E') Marina é revelada e se mexe (trompete melódico) and (E'') Conteúdo do tonel totalmente revelado. The treble clef has a melodic line with dynamics mf and p, and the bass clef has a low, sustained note labeled (v) drone wind.

As luzes do navio foram sincronizadas pelos desenhistas de som com uma sonoridade que batizei de **farol** (i). A “voz” do navio estava já dada. Aproveitei a altura definida em Lá bemol como bordão grave contra o qual os **lamentos** (ii) mais agudos, que associei à lanterna de Marina, iriam soar. Antevendo a entrada do Ré bemol da **buzina de navio** (já presente no desenho de som) no compasso 273 (iii), optei por tratar o Lá bemol do **farol** como uma espécie de "dominante" harmônica da

buzina, explorando alturas da escala de Ré bemol menor¹¹¹ nos **lamentos**. Em vista disso, os glissandos de **lamentos** procuraram emular a entonação interrogativa de possíveis perguntas de Marina, respondidas pela repetitiva e sólida resposta do navio com seu Lá bemol.

Ainda dentro desta primeira seção regida pelo bordão em Lá bemol do **farol**, aproveitei a fusão da imagem para o branco (C) no compasso 268 para introduzir a nova altura de Dó bemol no **prato com arco**. A mudança no registro grave com a chegada do Ré bemol grave na **buzina do navio** (comp. 273) marca o movimento da pele do peixe (D') na imagem e foi reforçada com a sobreposição de uma altura nova, um Dó natural no **prato com arco** (iv). Estabeleci que procuraria sincronizar e enfatizar eventos importantes na imagem com a introdução de novas alturas orquestradas entre as sonoridades em atividade.

A "redução" oferecida pela transcrição acima, em que as diferentes partes estão representadas na mesma pauta, permite observar como as ideias melódicas e contexto harmônico são a resultante da soma de contribuições curtas de cada sonoridade. No compasso 276, por exemplo, o Dó natural de **lamentos** é prolongado no compasso seguinte pelo **prato com arco**, que se transforma na primeira nota da melodia entoada pelo **trompete melódico** (v).

4.3.3 Hapticidade e uso do ruído

Através do termo *hapticidade*, Miguel Mera (2016) busca chamar atenção para a aproximação entre a escuta e o tato que se estabelece na música filmica quando "o corpo é acionado"¹¹² através da incorporação de ruídos indicadores da fisicalidade de suas fontes sonoras. Explorei esta dimensão como estratégia compositiva ao incorporar ao longo do filme camadas de sonoridades cujos *índices materialisantes* (CHION; 1995) encontram correlato na imagem, em especial nos objetos metálicos, tornando a experiência musical mais tátil.

Um exemplo claro desta prática foi o desenvolvimento da sonoridade **pratos com arco**, já em um estágio avançado do processo compositivo na Terceira Versão.

¹¹¹Apesar da primeira nota dos **lamentos** ser um fá natural, as alturas logo estabelecem a tonalidade menor com a insistência no fá bemol (comp. 264) e dó bemol (comp. 268).

¹¹²No original, "*enact the body*". (MERA, 2016, p. 288.)

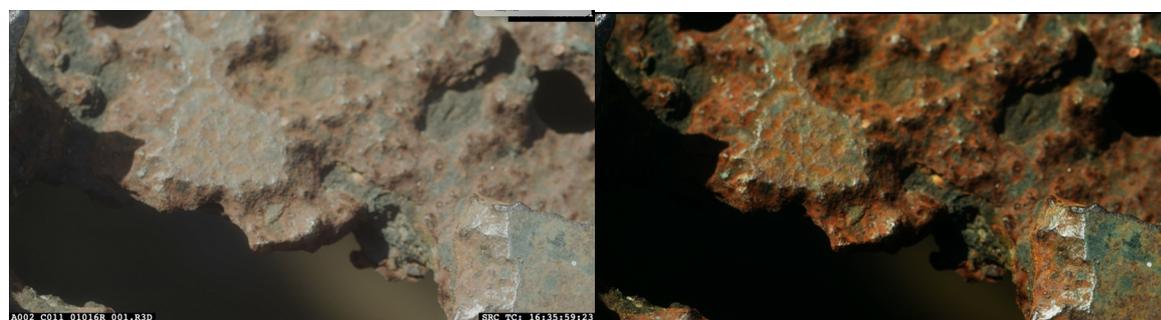
Os pratos percutidos com baquetas já vinham sendo usados de maneira mais tímida, em parte derivados das músicas temporárias de *Bitches Brew* e *Taxi Driver*. No entanto, seu uso tornou-se mais importante quando as sonoridades distorcidas e saturadas presentes nas músicas temporárias de *dark jazz* apontaram para a ideia de "sujeira", que interpretei como hapticidade musical.

Muito relevante neste ponto do processo foi a chegada do corte do filme com a correção de cor¹¹³ da imagem finalizada. A fotografia se apresentou muito mais contrastada e colorida, acentuando as texturas dos materiais representados, especialmente os metálicos e enferrujados (Fig. 31). A imagem tornou-se mais "áspera" e "concreta" incitando-me a refletir esta mudança na música através da *hapticidade*.

Figura 31 - Comparação da correção da cor da imagem em suas versões iniciais e finais

(a) sem correção de cor

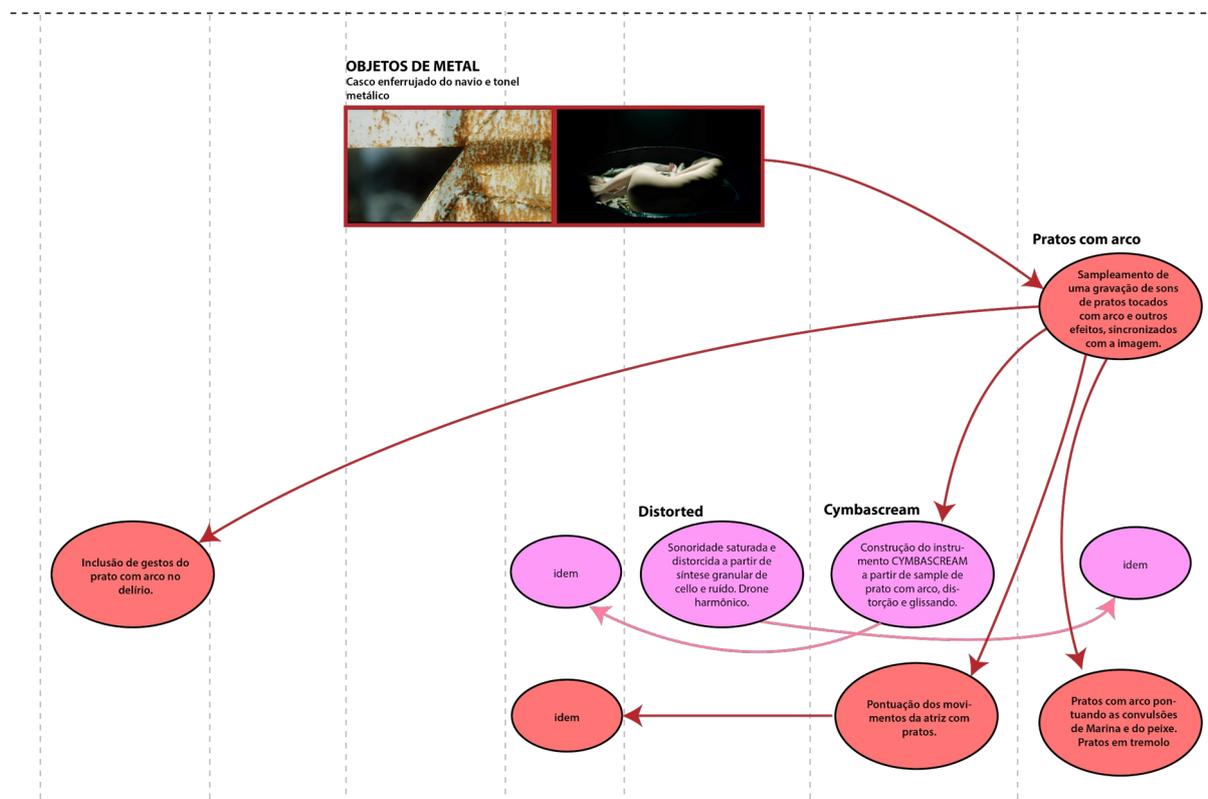
(b) com correção de cor



¹¹³Em muitos processos cinematográficos digitais atuais, o material bruto das filmagens é entregue à montagem com níveis de contraste e saturação de cor baixos ou alterados devido ao uso de "curvas logarítmicas" (*log curves*), também chamadas de "curvas gamma" (*gamma curves*). A prática visa maximizar a latitude da câmera, ou seja, os tons de cinza que pode filmar. O contraste é "devolvido" à imagem em uma das últimas etapas de pós-produção, a correção de cor. Em muitos projetos como "Nau", o trabalho na trilha sonora acontece com as imagens provisórias "lavadas"(com baixo contraste) ou com uma correção de cor provisória (material offline).

Ancorado na abundância de objetos metálicos ao longo do filme (partes do navio, tonel, a própria pele prateada do peixe), compilei e organizei pré-gravações de pratos metálicos tocados com arco e outras técnicas expandidas, dispondo-as nas teclas do piano em um instrumento virtual. Aproveitei a configuração ruidosa e não-harmônica dos parciais que forma a maior parte do som dos pratos (com ocasionais alturas definidas), e a presença de *índices materialisantes* claros emitidos através do uso do arco, para "sujar" a música e aproximar a percepção de sua fonte sonora dos objetos metálicos representados. Como podemos observar no gráfico abaixo, apliquei camadas dos **pratos com arco** em diversas entradas desde ENCONTRO até FINAL (Fig. 32). O mesmo intuito orientou o desenvolvimento das sonoridades distorcidas representadas em rosa.

Figura 32 - Recorte do gráfico genealógico destacando a hapticidade de **pratos com arco** e sonoridades distorcidas na Terceira Versão

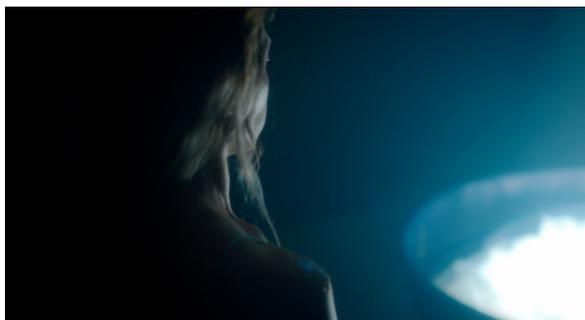


4.3.4 Anáfonos táteis: pele e metal

O uso do tremolo de pratos é um exemplo de organização dos materiais ruidosos através da estratégia de *anáfonos táteis* (Fig. 33). Utilizo a *referencialidade icônica* para moldar o som a partir de modelos de fora da música, criando *anáfonos* que visam traduzir para os ouvidos as sensações similares na pele causadas por três objetos distintos.¹¹⁴

Figura 33 - Anáfonos táteis do tremolo de pratos evocando as sensações táteis da pele com tonel metálico, pele do peixe e água

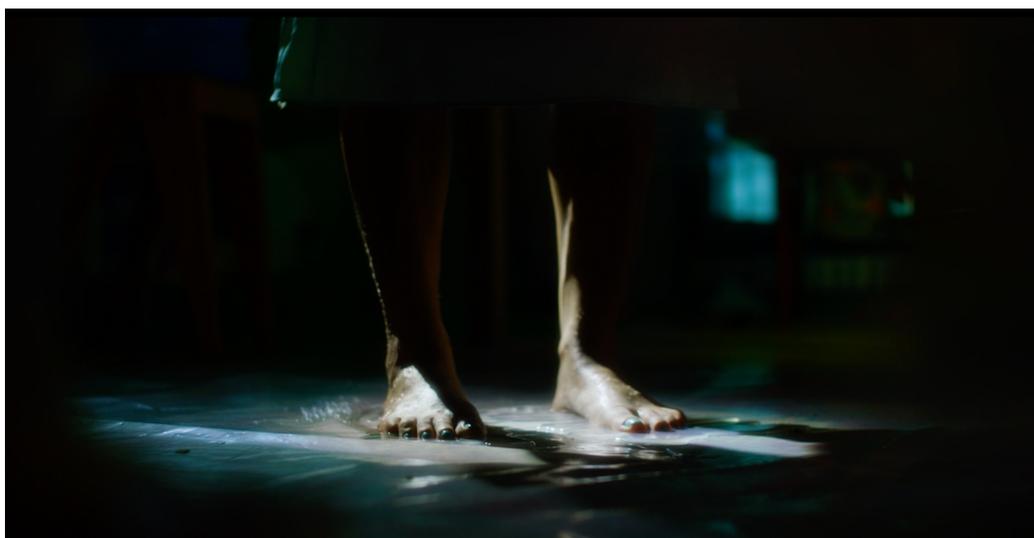
(a) Tonel metálico 06:00



(b) Pele do peixe 08:54



(c) Água pingando 09:56



¹¹⁴É interessante notar como os sons musicais podem articular simultaneamente diversas relações multimídia. O tremolo, ao mesmo em que funciona como anáfono tátil do metal, ocasiona também pressentimento pelo que virá (função narrativa emotiva), evocando associativamente a convenção cultural do rulo de tambor como símbolo de expectativa.

Em [TONEL](#) (a) o anáfono é sincronizado ao plano em que vemos o tonel próximo, sugerindo a sensação fria do metal. No início de [FINAL](#) (b), o tremolo é sincronizado com o close na textura da pele de peixe, buscando evocar a sensação de seu contato na pele de Marina, cujo corpo convulsiona em cima de uma pilha destes animais. Na metade de FINAL (c) o mesmo som é sincronizado com a imagem dos pés de Marina pingando água. Aqui, além do anáfono *tátil*, podemos identificar nas múltiplas batidas da baqueta um anáfono *sônico* com o som de pingos d'água caindo.

Outro momento em que a hapticidade se ofereceu como estratégia pode ser encontrado em 09:44, em que o som de coração que batizei de **pulso** inicia em sincronia com a imagem de um peixe que respira, e permanece ao longo de uma sequência de planos de peixes imóveis. Muito antes de *representar* a ideia de "respiração" ou "vida", ou de *informar* o espectador sobre a respiração do peixe ou de Marina, o som busca *ativar o corpo* do espectador. Utilizo o tropo recorrente da batida do coração para propor uma experiência ficcional de ansiedade através dos "mecanismos de indução ao medo de nossa própria corporalidade"¹¹⁵. Engendo outra instância dessa estratégia ao filtrar frequências agudas na sonoridade **peixes** e na voz da cigana na cena CARTOMANTE aponta não só para a "representação" do estado interior de Marina e de sua perspectiva subjetiva, mas propõe ao espectador a experiência corporal desta escuta.

Estas relações de referencialidade icônica e hapticidade ofereceram tanto modelos para o desenvolvimento e escolha das sonoridades, como pontos de sincronia para sua organização temporal no filme.

4.3.5 Anáfonos cinéticos: o movimento e espaço musicados

O movimento da imagem também teve um papel significativo na moldagem e organização temporal de alguns materiais na entrada [FINAL](#). A partir de 08:50 tanto o *ritmo da imagem*, criado pelo movimento dos objetos representados dentro do

¹¹⁵MERA, 2016, p. 302.

quadro visual, quanto o *ritmo da montagem*¹¹⁶, criado pelos cortes na edição, foram "musicados" pelas sonoridades **pratos com arco e trompete free jazz**.

Esta prática, muito similar ao *mickey mousing*¹¹⁷ dos desenhos animados, já havia sido utilizada anteriormente na entrada [CARTOMANTE](#)¹¹⁸, e volta no final do filme com o intuito de aproximar imagem e som, perseguindo ideias discutidas com a diretora sobre "sinestesia". Podemos entender esta fusão de som e movimento visual através do fenômeno da *síncrese* (CHION, 1994), em que a sincronia de som e imagem acarreta na perda da independência sonora e associação de sua origem ao objeto representado; e pela *referencialidade icônica* do *anáfono cinético* (TAGG, 2004), em que a morfologia de um movimento é traduzida para parâmetros musicais.

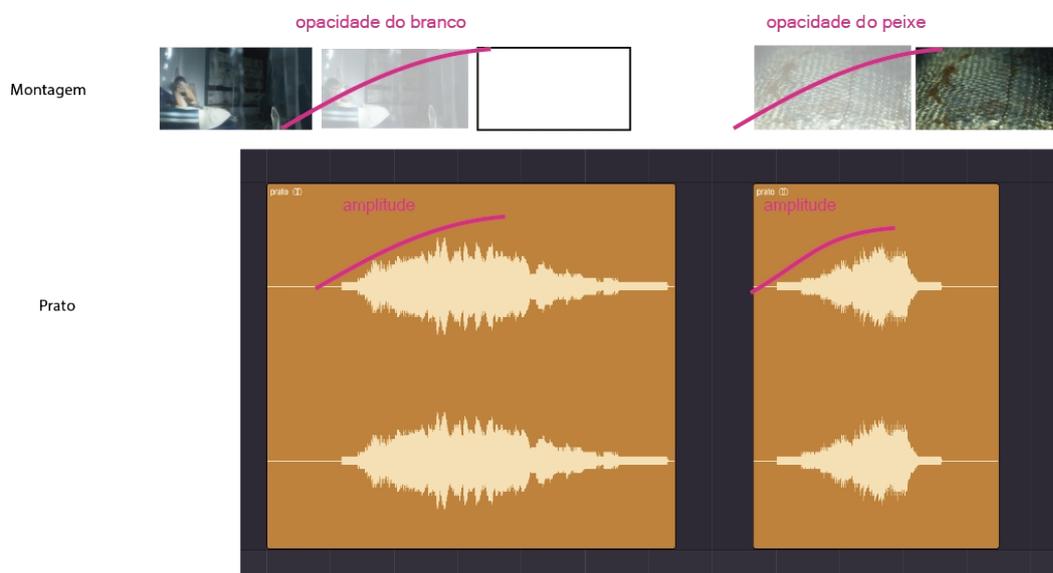
Encontramos um exemplo de *anáfono cinético* ligado ao *ritmo da montagem* em 08:50 e 08:57, onde "musico" com dois sons a lenta fusão para o branco utilizada pela montagem visual para reforçar a transição entre o plano real e onírico. Na cena, a última comunicação de luz do navio para Marina se transforma em uma fusão total da imagem para o branco, maximizando a luz emitida, e transferindo a ação para o plano onírico ou mental através de uma nova fusão lenta do branco para a próxima cena no ambiente do tonel metálico. Sonorizei este ritmo em dois tempos criado pela montagem sincronizando com as fusões duas instâncias distintas de **pratos com arco**. Estes sons não estão apenas sincronizados temporalmente com as fusões, mas buscam mimetizar a articulação em "legato" e o envelope de amplitude que a duração longa das fusões (ou sua morfologia cinética) sugerem (Fig. 34).

¹¹⁶ A distinção entre os dois tipos de ritmo no cinema é discutido em BORDWELL & THOMPSON, 2016, p. 281-284.

¹¹⁷Ver nota 56.

¹¹⁸Para análise detalhada desta prática em CARTOMANTE, ver última seção do capítulo sobre níveis narrativos.

Figura 34 - Representação das ondas sonoras na musicalização da fusão para branco em [FINAL](#)¹¹⁹



Apesar de ouvirmos a mesma altura musical nas duas instâncias (dó bemol), a primeira é produzida com o arco e a segunda através de um rulo com baquetas de feltro, duas técnicas que permitem a emissão do som quase sem ataque e com controle total sobre o volume ao longo da duração. A forma do envelope da amplitude sonora é modelada no envelope de opacidade da imagem.

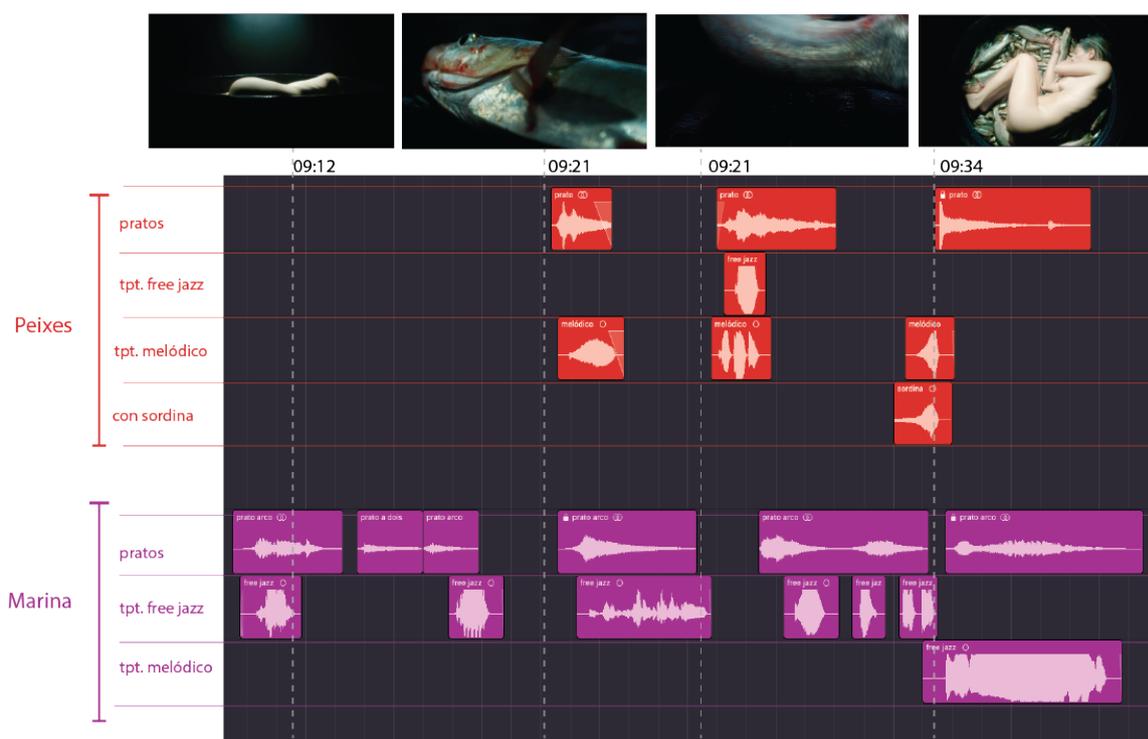
Aqui há também uma referencialidade icônica *espacial* em jogo (JOHNSON & LARSON, 2003). O elemento musical dos **pratos**, atuando na fronteira com os efeitos sonoros, nos "leva" de uma cena a outra, como se a fusão visual e a música que o acompanha fossem um mesmo "objeto que passa por nós" fazendo ruído; ou mesmo um objeto pertencente à "paisagem fixa pela qual passamos" em nosso movimento através da duração do filme. Diferencio Apesar de ouvirmos a mesma altura musical nas duas instâncias (dó bemol), diferencio os momentos de "ida" e de "chegada" com diferentes timbres gerados pelas técnicas de emissão do som (arco e percussão com feltro).

A continuação da cena em que vemos Marina dentro do tonel metálico também é musicada com recursos orientados por anáfonos cinéticos, agora modelados no ritmo das imagens, ou seja, no movimento dos objetos dentro do

¹¹⁹As representações da onda sonora foram retiradas diretamente da sessão do *Logic* utilizada nesta entrada.

quadro cinematográfico. Abaixo, vemos uma representação visual de como eu combino as sonoridades **pratos com arco**, **trompete melódico** e **free jazz** em camadas dedicadas a mimetizar os gestos e morfologia cinética das convulsões do corpo de Marina e dos peixes (Fig. 35).

Figura 35 - Representação gráfica das sonoridades que mimetizam o movimentos de objetos dentro do quadro em FINAL



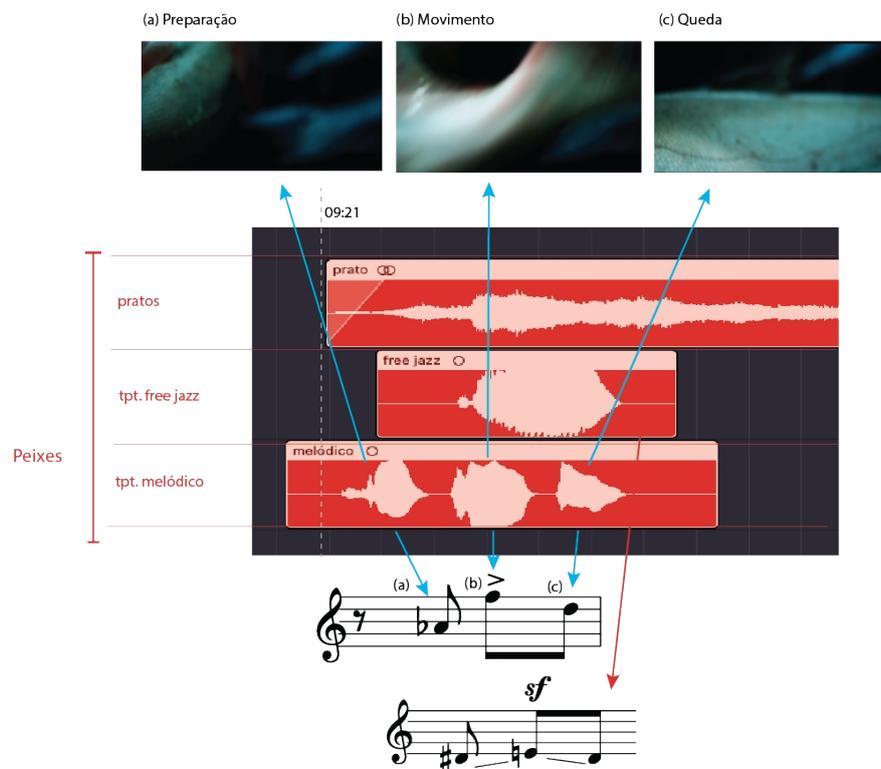
Apesar de compartilharem das mesmas sonoridades, os "naipes" que musicam os movimentos dos peixes e Marina seguem lógicas temporais próprias. Os materiais musicais do "naipe" que segue os peixes (representado em vermelho) buscam mimetizar em seus parâmetros musicais os movimentos destes animais nos planos em close que permeiam a montagem. Na primeira inserção em 09:21 o movimento brusco de uma única respiração de peixe é musicada com um prato percutido e uma nota simples em *crescendo* no trompete. O plano dura menos de um segundo (23 quadros), mas a função narrativa *temporal* (WINGSTEDT, 2005)

que a música assume altera a percepção subjetiva e clarifica um conteúdo que, na ausência da pontuação sonora, poderia passar incompreendido.

O envelope de volume, realizado musicalmente no trompete com o *crescendo*, é um anáfono *sônico* do som que ouvimos quando somos ultrapassados em alta velocidade por um objeto. Os movimentos do rabo do peixe, junto com os cortes visuais que os "carregam", são "especializados" e tratados musicalmente como objetos que passam por nós. A técnica é utilizada também na terceira inserção em 09:34, agora aliada a um portamento no trompete com surdina modelado no efeito Doppler¹²⁰ que experimentaríamos com sua passagem.

A segunda inserção, de apenas 33 quadros (aproximadamente um segundo e meio) radicaliza a manipulação perceptiva do tempo. A música decompõe o movimento do peixe, aparentemente contínuo, em três momentos (Fig. 36).

Figura 36 - Decomposição sonora do movimento do rabo do peixe em três etapas em FINAL



¹²⁰Fenômeno físico que comumente experimentamos com a passagem de uma ambulância com sirene ligada: observamos que o tom, em relação ao emitido, fica mais agudo enquanto ela se aproxima, e mais grave quando se afasta.

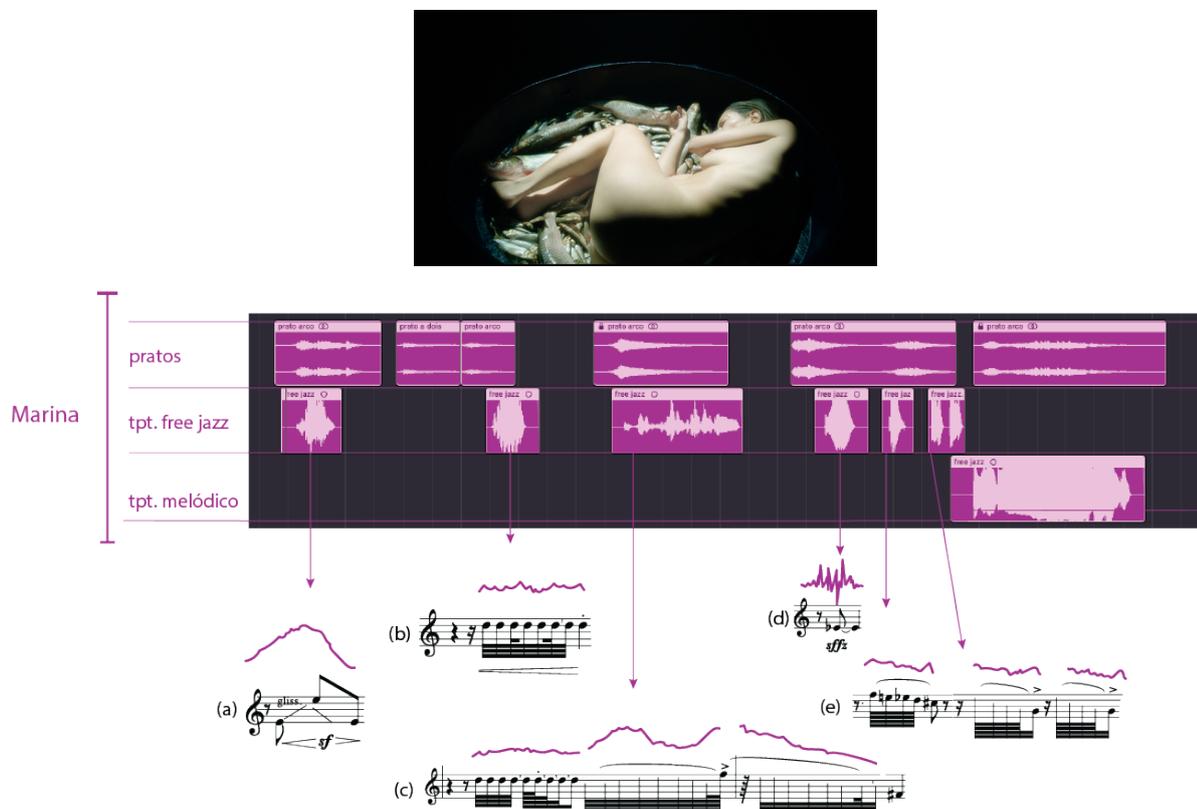
As etapas de (a) preparação, (b) movimento e (c) queda que o rabo de peixe executa são sincronizadas com três notas do **trompete melódico**, formando uma frase musical. A maior energia cinética do rabo em movimento (b) é enfatizada com um portamento em *sforzando* no **trompete free jazz**. Aqui também está em ação outra função narrativa da música identificada por Wingstedt, a que *descreve o movimento físico*: "se o movimento é muito rápido, ela [a música] clarifica os detalhes do movimento – permitindo que ouçamos o que a vagareza do olho não permite ver"¹²¹.

As frases do **trompete jazz** que acompanham o corpo Marina (representadas na Fig. 37 em roxo) são modeladas nos movimentos tremulantes, curtos e ondulares que caracterizam as convulsões de seu corpo.¹²²

¹²¹"If the movement is very fast, the music clarifies the details of the movements – it allows us to hear what the slower eye doesn't catch". (CHION *apud* WINGSTEDT, 2005). Tradução nossa.

¹²²As frases musicais foram escolhidas dentre o acervo de motivos derivados do solo improvisado no início do filme, criando uma intersecção entre a estratégia de anafonia cinética, que investigamos neste capítulo e o processo de transformação melódica do trompete, baseada na analogia com a narrativa, descrita no capítulo anterior.

Figura 37 - Transcrição e desenho das formas das frases de trompete que acompanham os movimentos cinéticos do corpo de Marina em FINAL



Acima da notação musical, associo a cada fragmento do trompete o desenho de uma *forma*, resultante das alturas e técnicas utilizadas no instrumento. O movimento *ondular* do corpo de Marina está mimetizado nos "arcos" mapeados no parâmetro das alturas (a), (c) e (e). O caráter *tremulante* é estilizado na repetição de notas (b) e técnicas de *sforzando* e glissando que, no caso dos metais, resultam em um som "granulado" ou "irregular" (d). Os sons de **prato com arco** que se fundem com o trompete são todos tocados com arco, criando "rampas" com pouco ataque.

Vimos neste capítulo como estratégias utilizando a *referencialidade icônica*, *inerente* e *hapticidade* aproximaram a música da materialidade da imagem. Colaboraram para isso a qualidade contrastada e saturada da imagem, os materiais dos objetos representados visualmente e o movimento engendrado dentro e fora do

quadro pela montagem. Estas interações provocaram decisões sobre as sonoridades usadas, a articulação usadas pelos instrumentos e distribuição temporal de camadas que, apesar de compartilharem de sonoridades, adquiriram lógicas temporais próprias.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através do memorial de composição da música de “NAU”, acredito ter abordado estratégias compositivas que permeiam minha atividade para além deste projeto individual. Estratégias que acredito úteis e interessantes a todos os tipos de compositores que desejam incrementar seu “ambiente de composição” (LUMERTZ, 2023) com interações multimídia, sejam elas utilizadas em obras em que a música é apresentada ao lado de outras mídias, seja no caso de música “pura”.

Compartilho com Baptista (2007) o interesse em propor estratégias composicionais para a imagem, mas julgo importante considerá-las não como procedimentos lineares em que a música sempre cumpra uma função, mas como mecanismos exploratórios que despertem novas compreensões, novas ideias e possibilidades. Especialmente porque o sentido da narrativa nunca está dado pelas outras mídias *a priori*, é uma construção elaborada pelo encontro das mídias. Pensar exclusivamente através da ideia de *função* pode incorrer na naturalização deste sentido como dado pelas mídias visuais e sonoras ao qual a música se alia ou se opõe.

Na investigação sobre os níveis narrativos da música (Heldt, 2013), observamos como uma decisão simples a respeito do posicionamento da música perante a diegese (a de que a música seria focalizada na protagonista) transformou-se no critério avaliativo e generativo mais abrangente da composição. Tornou-se a *ideia identitária* (POHJANNORO, 2014) da música, impactando profundamente o sentido do filme como uma “viagem interior” na mente da protagonista. A articulação de diversos níveis narrativos simultâneos mostrou-se também como um recurso poderoso na organização de texturas musicais complexas.

Vimos como o uso de músicas temporárias, e a percepção das *funções narrativas* (Wingstedt, 2005) e *associações* (Lipscomb & Kendall, 2013) que elas despertaram engendraram em mim novas compreensões sobre a narrativa, ocasionadas nos momentos de *estésis* em que me coloquei provisoriamente como espectador. Compreensões estas que, em alguns casos, não se desdobraram em novos materiais musicais, talvez não configurando uma decisão compositiva *pontual*. No entanto, moveram o processo adiante e impactaram em decisões em níveis mais abrangentes (CHAVES, 2010).

O mapeamento analógico (Holyoak, 1995; 2021; COOK 2000) de parâmetros musicais a elementos visuais ou narrativos também se mostrou prolífico no desenvolvimento dos materiais. Ao imaginar como a mente da protagonista processaria a música, encontrei prontas repostas para o uso de técnicas de variação motívica e tratamento harmônico.

A materialidade da imagem também ofereceu subsídios para novas estratégias. Vimos como as texturas salientadas pelo contraste e saturação da imagem provocaram a inclusão de maior *hapticidade* na música, uma maior aproximação da escuta e do tato através de ruído, saturação e sons ativadores do corpo (MERA, 2016). O movimento dos objetos dentro do quadro (e aquele criado pela própria montagem) ofereceram modelos para a *forma* e sincronia de materiais musicais. Através de *anáfonos sônicos, táteis e cinéticos*, modelei a amplitude, alturas e articulação dos sons nas formas observadas na imagem.

Examinar meu próprio processo criativo foi uma experiência a um tempo familiar e surpreendente.

Ao longo de mais de vinte anos de carreira, estabelecem-se certas práticas recorrentes, mecanismos familiares de criação que vão apenas encontrando novos matizes a cada projeto, mesmo que de maneira subreptícia. Após a pesquisa, percebo como o questionamento sobre o nível narrativo da música foi uma preocupação constante em diversos trabalhos. Se em “NAU” a focalização na personagem de Marina oferece a chave para a questão, torna-se claro para mim como nos dois espetáculos que musiquei para o Grupo Máscara Encena a “procedência” da música foi determinante na composição. Em “Imobilizados” (2017), todos os sons da trilha sonora são patentemente diegéticos, são os sons que os vizinhos de um prédio produzem e ouvem através de rádios, vitrolas, televisores e celulares. Com ocasionais focalizações internas em algum personagem, a maioria dos sons são acessíveis a todos dentro da diegese (focalização externa). Esta decisão impactou profundamente os materiais sonoros, que em grande parte são pastiches e paródias de gêneros musicais pré-existentes, utilizados para caracterizar os moradores do prédio. Em “2068” (2019), a música é o veículo para os sonhos individuais de pessoas aprisionadas. Ela focaliza progressivamente a mente de cada personagem, oferecendo um mergulho sucessivo em seus desejos mais íntimos. Na época da composição destes trabalhos, eu dispunha apenas da díade diegética/não-

diegética para pensar esta questão. Através desta pesquisa, percebo como este procedimento familiar opera de maneira sutil e sofisticada em uma miríade de possibilidades.

No momento em que escrevo estas considerações finais, estreio um novo trabalho em colaboração com a diretora e coreógrafa Camila Vergara: a trilha sonora do espetáculo de dança-teatro “Peixes” (2024). Composta integralmente após o término da pesquisa, a música carrega consigo as marcas da conceitualização de minha prática que ocorreu durante a dissertação, em que procedimentos familiares ganharam em elaboração e nuance. O conceito de uma *ideia identitária* em forma de analogia foi deliberadamente usado por mim logo no início do processo para demarcar o que a música seria e não seria em termos gerais. Ela seria a *representação musical da água* na qual os bailarinos-peixes se movimentariam. Da mesma maneira como a água é o meio em que os peixes reais atuam criando vibrações e sendo levados por correntes marítimas, o ar seria o meio dos peixes no palco, cujas vibrações seriam a música. Assim como fazem as correntes marítimas, as vibrações da música no ar conduziriam o movimento dos peixes-bailarinos em diversos momentos. De maneira complementar, assim como a movimentação dos seres marítimos altera a turbidez e agitação da água, a coreografia também teria o poder de interferir na música, fazendo-a reagir de acordo com a qualidade da dança. Tomei conscientemente esta analogia entre a água e o ar para mapear parâmetros musicais a elementos do universo híbrido entre dança e Natureza proposto pela dramaturgia poética do espetáculo.

Como toda ideia identitária tem um aspecto restritivo, minha condição foi a de não utilizar nenhum som gravado de água e nem gêneros musicais explicitamente associados à água, evitando referências associativas. Privilegiei referências icônicas entre a música e a água, buscando modelar os sons na forma de seu movimento através de anáfonos cinéticos. A frequente articulação em glissando dos violoncelos e outros instrumentos, por exemplo, foi moldada na sinuosidade e continuidade dos movimentos aquáticos.

As categorias e estratégias explicitadas nesta pesquisa permitiram que estas decisões, outrora tomadas de maneira intuitiva, fossem tomadas de maneira completamente consciente e elaboradas conceitualmente ao longo do processo.

Em oposição à familiaridade destas estratégias, a pesquisa me ofereceu também uma dimensão de surpresa e perplexidade. Não ao identificar alguma

estratégia em particular até então desconhecida, mas ao contemplar a *complexidade* e *multidimensionalidade* dos processos envolvidos na prática de composição no contexto multimídia.

Se tomarmos apenas as estratégias investigadas nesta dissertação (que de modo nenhum se propõe a exaurir as possíveis abordagens), observamos como diversos dos mecanismos estudados operam ao mesmo tempo em diferentes escalas simultaneamente. Concordo com Lipscomb & Kendall quando propõe que o espectro de referencialidade da música deve ser considerado de maneira tridimensional¹²³. De fato, os sons musicais não se limitam a referenciar seus referentes de maneira exclusivamente sintática, icônica ou associativa (mesmo considerando os limites difusos entre eles proposto pela própria ideia de “espectro”). Em realidade, os materiais musicais referem muitos objetos em mais de uma modalidade, simultaneamente. O som do trompete com surdina utilizado em “NAU” pode evocar associativamente a “balada jazz”, com todos os seus valores agregados, mas é também um anáfono sônico de um grito de lamento, um anáfono tátil de uma dor lancinante. Ao mesmo tempo, o trompete pode estar carregando em seu material melódico uma referência ao trompetista que está ausente na imagem, a memória do navio que ameaça Marina, uma analogia em relação à evolução do sentimento da protagonista em direção ao erotismo, etc... Se considerarmos que a música é formada por diversas destas camadas simultâneas de sons, e que as interações que investigamos operam tanto no nível individual das sonoridades como nos agrupamentos que elas formam, temos uma complexidade multidimensional estonteante operando a todo tempo.

Compor em meio a esta complexidade e tomá-la como meio de expressão artística é a realidade do compositor de obras multimídia. Tarefa nada simples e que se opõe diametralmente à uma noção de “pureza” na música, associada muitas vezes a um esvaziamento de sentidos “extramusicais” de uma prática instrumental supostamente absoluta. Até o início desta pesquisa, carregava ainda comigo um juízo de valor tácito operado pela divisão simplista entre “música pura” e “música aplicada”, questionando o valor desta última como uma expressão menor, um fazer musical funcional, com menor autonomia artística. Estranhamente, esta “barreira conceitual a separar esses dois campos de atuação”¹²⁴, discurso tácito que Sérgio

¹²³ LIPSCOMB & KENDALL, 2013, p. 52.

¹²⁴ FREIRE, 2020, p. 150.

Freire observa presente no meio musical a partir de sua experiência docente, lançava uma sombra de desconfiança sobre o meu próprio fazer. Minha tomada de consciência da complexidade da música no contexto multimídia, que é maravilhosamente heterogênea e híbrida, teve como consequência a valorização da atividade em seu próprio mérito, como detentora de suas próprias estratégias e poética, que, por sua vez, requerem talentos e capacidades específicas. Acredito que o estudo teórico desta área tem esta potencialidade: a de dirimir díades estanques e estimular uma concepção mais aberta e plural do fazer composicional.

Da mesma forma como ouvir a banda sonora de um filme desconectada das outras mídias pode ser incompreensível, exibindo os “buracos” ocupados por outros elementos diegese, o relato do meu processo compositivo seria também incompreensível sem as interações com elementos extramusicais. Este memorial reflete, de maneira analógica, a ideia de que o sentido do multimídia é um efeito maior do que a soma de suas partes, como enfatiza Cook (2000). Acredito poder extrapolar esta constatação para a minha relação com a música: apenas com a consideração de sua dimensão relacional para fora da própria música é que a emergência de seu sentido pleno se dá.

REFERÊNCIAS

- BAILES, Freya; BISHOP, Laura. **Musical imagery in the creative process**. In: COLLINS, Dave (org.). *The act of musical composition*. Burlington: Routledge, 2016. p. 77–102.
- BAPTISTA, Andre. **Funções da Música no Cinema: contribuições para a elaboração de estratégias composicionais**. 2007. Dissertação (Mestrado em Música) - Escola de Música da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2007. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/GMMA-7Z6NVU>. Acesso em: 19 maio 2021.
- BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **Film art: an introduction**. 11. ed. New York, NY: McGraw-Hill Education, 2016.
- BORGES-CUNHA, Antonio Carlos. **Reflexões sobre o impacto do meio ambiente na música sul-rio-grandense: manifestações de identidade estética**. In: NOVAS TRÍADES: SEMANA DA MÚSICA CONTEMPORÂNEA NO RS - ANAIS DO EVENTO, 2023, Santa Maria. (Arthur Rinaldi & Paulo Rios Filho, Org.) Anais [...]. Santa Maria: FACOS-UFSM, 2023. p. 26. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/28730/Anais%20-%20Novas%20Tr%C3%ADades%202022%20-%20FACOS.pdf#page=26>. Acesso em: 19 jan. 2024.
- BURCH, Noel. **Theory of Film Practice**. Princeton: Princeton University Press, 1981. Disponível em: <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/9781400853366/html>. Acesso em: 11 dez. 2023.
- CHAVES, Celso Giannetti Loureiro. **Museu das coisas inúteis – percurso de um percurso composicional**. [s. l.], p. 1–11, 2018.
- CHAVES, Celso Giannetti Loureiro. **Por uma pedagogia da composição musical**. In: FREIRE, V. B. (org.). *Horizontes da Pesquisa em Música*. Rio de Janeiro: Sete Letras., 2010. p. 82.
- CHION, Michel. **L’audio-vision: son et image au cinéma**. 3e édition. Paris: Armand Colin, 2014. (Cinéma, arts visuels).
- CHION, Michel. **Audio-vision: sound on screen**. tradução: Claudia Gorbman. New York: Columbia University Press, 1994.
- COHEN, Annabel J. **Congruence-Association Model of music and multimedia: Origin and evolution**. In: TAN, Siu-Lan (org.). *The psychology of music in multimedia*. Oxford: OUP Oxford, 2013.
- COOK, Nicholas. **Analysing Musical Multimedia**. 2. ed. Oxford: Oxford University Press, USA, 2000.
- COOK, Nicholas. **Music as Creative Practice**. Nova Iorque: Oxford University Press, 2018.
- DELORY-MOMBERGER, Christine. **Biografia e Educação: Figuras do Indivíduo**. Projeto. tradução: Maria da Conceição Passeggi; João Gomes Silva Neto; Luis Passeggi. São Paulo: Paulus Editora, 2008.

- DONIN, Nicolas. **Empirical and Historical Musicologies of Compositional Processes: Towards a Cross-fertilisation**. In: THE ACT OF MUSICAL COMPOSITION: STUDIES IN THE CREATIVE PROCESS. Burlington, VT: Ashgate, 2013.
- DONIN, Nicolas. **La musicologie des processus de composition**. Transposition (Online), [s. l.], n. Hors-série 1, p. 0–23, 2018.
- FREIRE, Sérgio. **O “extramusical” como elemento de composição: partituras e ambientação sonora em dois filmes de bergman**. In: DINIZ, Thaïs Flores Nogueira; VENEROSO, Maria do Carmo de Freitas; MENDES, André Melo (org.). Escrita, som, imagem: novas travessias 1. Belo Horizonte: Programa de Pós-graduação em Artes da UFMG, 2020. v. 1.
- GABRIEL, Gilbert. **Altered states, altered sounds: an investigation of how “subjective states” are signified by the soundtrack in narrative fiction cinema**. 2011. 192 f. Tese (Doutorado em Filosofia) - Centre for Language and Communication Research - Cardiff University, Cardiff, 2011. Disponível em: <https://orca.cardiff.ac.uk/id/eprint/15238/>. Acesso em: 9 jul. 2023.
- GORBMAN, Claudia. **Unheard melodies: narrative film music**. Indiana: Indiana University Press, 1987.
- GRAS, Germán. **Problemáticas da pesquisa em composição na ANPPOM de 2015 a 2019: abordagens em processos criativos**. In: XXX CONGRESSO DA ANPPOM, 2020, Manaus. XXX Congresso da ANPPOM. Manaus: [s. n.], 2020. p. 10.
- HELDT, Guido. **Music and levels of narration in film: steps across the border**. Bristol, UK; Chicago, USA: Intellect, 2013.
- HOLYOAK, Keith J. **Analogy and Relational Reasoning**. In: HOLYOAK, Keith J.; MORRISON, Roger P. (org.). The Oxford Handbook of Thinking and Reasoning. Nova Iorque: Oxford University Press US, 2012.
- HOLYOAK, Keith J. **Mental Leaps – Analogy in Creative Thought**. Woburn: MIT Press, 1995.
- IRELAND, David. **Identifying and Interpreting Incongruent Film Music**. Cham: Palgrave Macmillan, 2018.
- JOHNSON, Mark L.; LARSON, Steve. **“Something in the Way She Moves”- Metaphors of Musical Motion**. Metaphor and Symbol, [s. l.], v. 18, n. 2, p. 63–84, 2003.
- KATZ, Shira Lee. **The Influence of the Extra-musical on the Composing Process**. In: THE ACT OF MUSICAL COMPOSITION. Burlington: Routledge, 2016. p. 195–210.
- KATZ, S. L.; GARDNER, H. **Musical materials or metaphorical models? A psychological investigation of what inspires composers**. In: MUSICAL IMAGINATIONS: MULTIDISCIPLINARY PERSPECTIVES ON CREATIVITY, PERFORMANCE AND PERCEPTION. Oxford: OUP Oxford, 2012.

KIVY, Peter. **Introduction to a Philosophy of Music**. Oxford ; New York: OUP Oxford, 2002.

KRUMNACK, Ulf et al. **Analogies and Analogical Reasoning in Invention**. In: CARAYANNIS, Elias G. (org.). *Encyclopedia of Creativity, Invention, Innovation and Entrepreneurship*. Cham: Springer International Publishing, 2020. p. 56–63. Disponível em: http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-15347-6_128. Acesso em: 2 jun. 2021.

LANZONI, Pablo Alberto. **Sinfonia filmica : aproximações entre o discurso cinematográfico e o discurso musical em “Sal de Prata”(2012)**. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, [s. l.], 2012. Disponível em: <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat07377a&AN=sabi.000828676&lang=pt-br&site=eds-live&scope=site&authtype=ip.guest&custid=s5837110&groupid=main>. Acesso em: 5 maio 2021.

LIPSCOMB, David S.; KENDALL, Roger A. **Experimental semiotics applied to visual, sound, and musical structures**. In: TAN, Siu-Lan (org.). *The psychology of music in multimedia*. Oxford: OUP Oxford, 2013.

LUMERTZ, Daniel. **Ataque, Decay, Release: Processos de composição musical e entorno tecnológico**. 2023. Dissertação (Mestrado em Música) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2023.

MAPURUNGA, Marina. **A escuta visual e a produção sonora em tempo real em performances audiovisuais**. *Revista Brasileira de Música*, [s. l.], v. 33, n. 1, p. 411–432, 2020.

MEINE, Rodrigo. **Abstração e representação : a função de modelos em composição musical**. 2018. Tese (Doutorado em Música) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018.

MERA, Miguel. **Materialising Film Music**. In: *THE CAMBRIDGE COMPANION TO FILM MUSIC*. Cambridge, United Kingdom: Cambridge University Press, 2016.

NATTIEZ, Jean-Jacques. **Music and discourse: toward a semiology of music**. tradução: Carolyn Abbate. Princeton, N.J: Princeton University Press, 1990.

NAU. Direção: Renata de Lélis. Brasil: Brigitte Filmes, 2022. 1 vídeo digital digital, 4k, 1.85, colorido, som estéreo (12min13). Disponível em: <https://youtu.be/a9uPtGMbSME?si=xQT8WzPLJmmaKAin>.

NÖTH, Winfried. **Handbook of semiotics**. Bloomington: Indiana University Press, 1990. (Advances in semiotics).

PENIDO, Gabriel Guimarães. **Memórias e identidade na composição musical : memorial de composição**. [s. l.], 2013. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/81607>. Acesso em: 23 jul. 2021.

POHJANNORO, Ulla. **Inspiration and decision-making: A case study of a composer’s intuitive and reflective thought**. *Musicae Scientiae*, [s. l.], v. 18, n. 2, p. 166–188, 2014.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 24. ed. São Paulo - SP: Cortez Editora, 2016.

SEXTON, Jamie (org.). **Music, Sound and Multimedia: From the Live to the Virtual**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2007.

TAGG, Philip. **Gestural Interconversion and Connotative Precision**. *Film International*, [s. l.], v. 3, n. 1, p. 20–31, 2005.

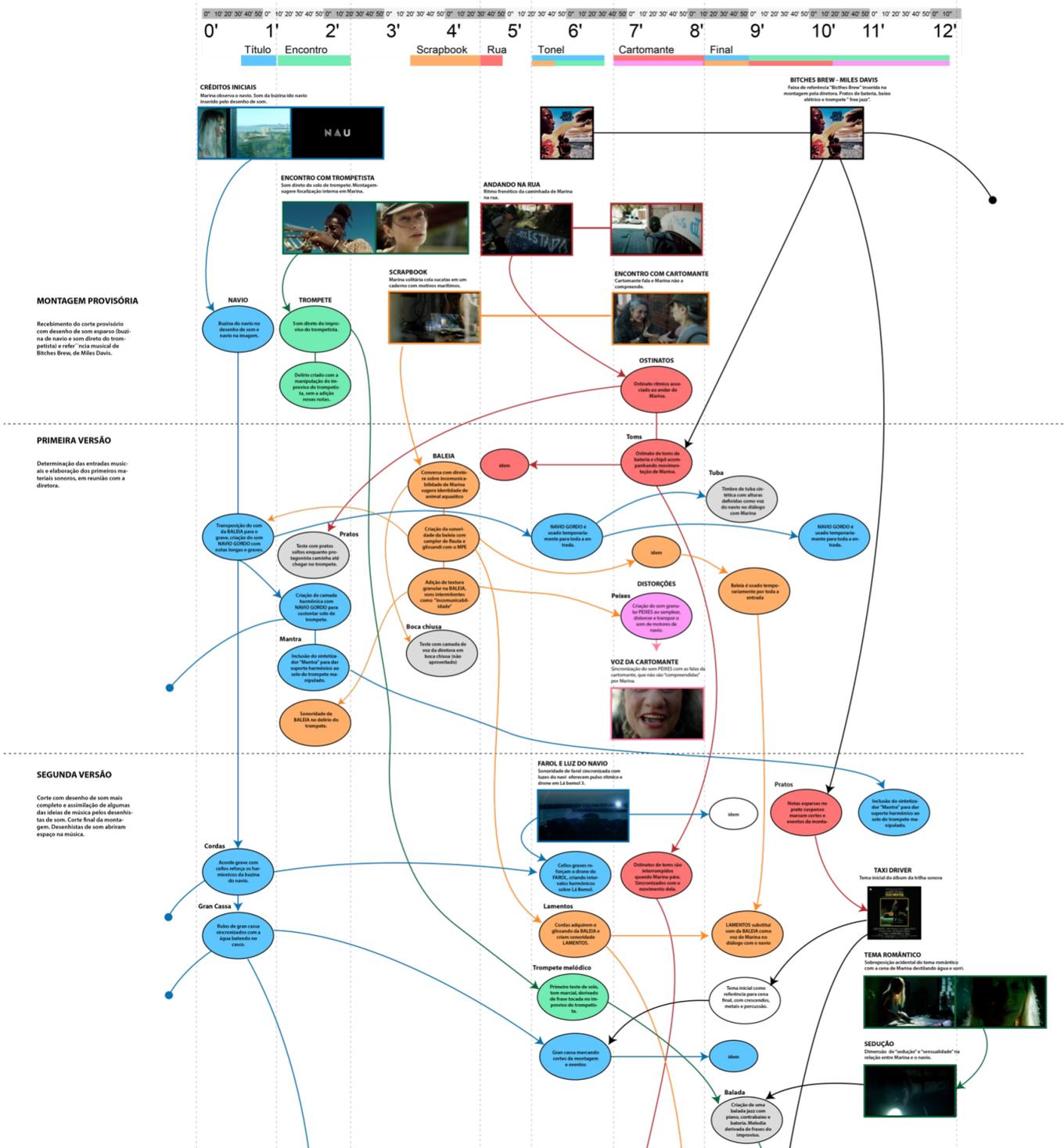
TAN, Siu-Lan et al. **Future research directions for music and sound in multimedia**. In: TAN, Siu-Lan (org.). *The psychology of music in multimedia*. Oxford: OUP Oxford, 2013. p. 391–405.

WINGSTEDT, Johnny. **Narrative music: towards an understanding of musical narrative functions in multimedia**. 2005. PhD Thesis (Licentiate thesis) - Luleå University of Technology School of Music, Lulea (Suécia), 2005.

ANEXO A – GRÁFICO GENEALÓGICO DAS DECISÕES COMPOSITIVAS DA MÚSICA FÍLMICA DE “NAU”

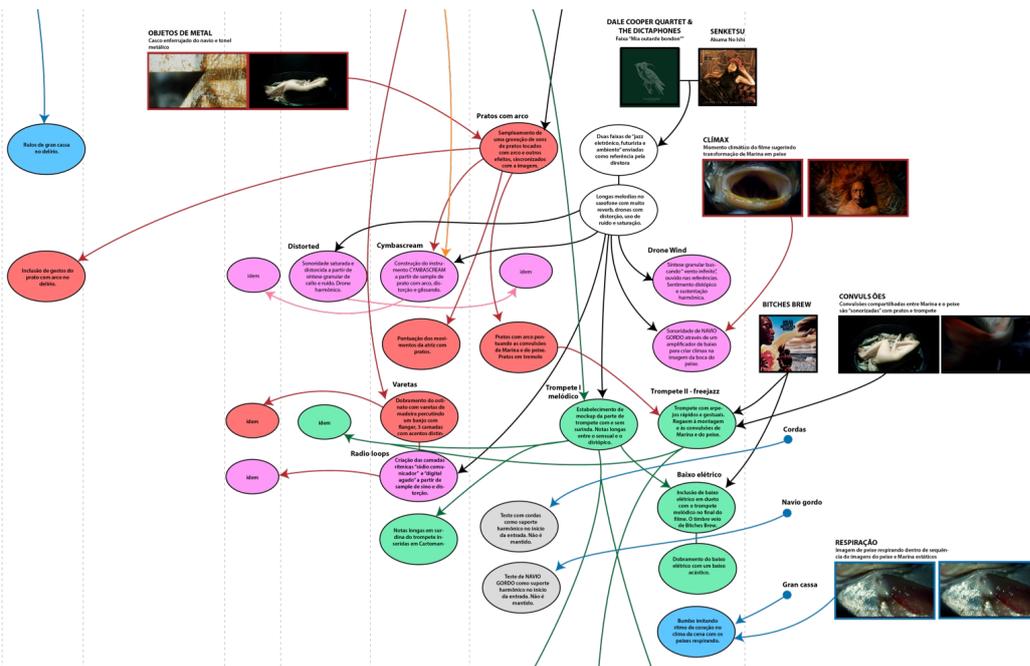
O gráfico está disponível em imagem única de alta resolução neste [link](#).

Genealogia do processo compositivo da música de “NAU”



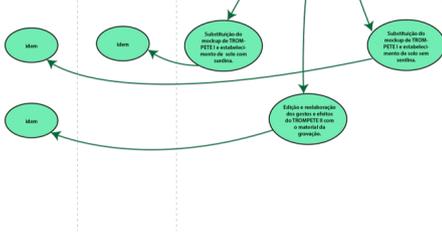
TERCEIRA VERSÃO

Filme com a coreografia de sua final, imagem mais saturada e contrastada. Novas referências musicais trazidas pelo distorção, blues, jazz. Passos a trabalhar em sessões separadas para cada entrada.



QUARTA VERSÃO

Gravação do trompete em duas etapas: 1) TROMPETE I - notas longas com e sem pedais, gravadas em sincronia com a imagem. 2) TROMPETE II - gestos rápidos ad lib, e efeitos com truíla, gravados em sincronia com a imagem e editados posteriormente.



ANEXO B – TRANSCRIÇÃO DO PROGRAMA DA MOSTRA CINEMATOGRÁFICA “IMAGENS SONORAS”¹²⁵

CAPA

Imagens Sonoras

Mostra de curtas-metragens musicais

Organização de Caio Amon

Dezembro de 2023

Esta mostra apresenta filmes em que a música tem não só um papel decisivo na experiência fílmica, mas também nos processos criativos que deram origem à concepção, roteiro, ação e montagem das obras. Entre os gêneros ficcional, experimental, video-dança e videoclipe, a seleção traz a produção recente de criadores gaúchos e é apresentada no contexto da pesquisa de mestrado do compositor e diretor audiovisual Caio Amon, sob orientação de Celso Loureiro Chaves (UFRGS).

SEGUNDA PÁGINA

Caio Amon é compositor e diretor audiovisual cujo trabalho explora a interlocução entre imagem, música e som. Como compositor e produtor musical, é autor de trilhas sonora para longa metragens (A Nuvem Rosa; Despedida; Animal Invisível), curta-metragens (NAU; Vento), espetáculos de dança (Habitantes d’Ela), teatro (Imobilizados; 2068; Expresso Paraíso), artes visuais (Antes do Azul, Safira) e mídias interativas (Tinta & Fogo; Aleijadinho). Suas trilhas originais foram reconhecidas com premiações no Festival de Cinema de Gramado (Vento), Prêmio Açorianos de Teatro (Habitantes d’Ela; Expresso Paraíso), Prêmio Braskem de Teatro (206820) e Prêmio Histórias Curtas RBS (O Homem que Conserta Estrelas). Entre participações e indicações em festivais estão o Sundance Festival (A Nuvem Rosa), KinoBeat (Beej), MVF Awards - Music Video Awards (Blue Echos) e Cine Esquema Novo (Antes do Azul). Como diretor audiovisual, especializou-se em projetos ligados à música, arte e cultura, à frente da produtora EROICA_conteúdo. Realiza documentários, videoclipes, vídeos-dança e conteúdos para importantes

¹²⁵O programa diagramado por de ser visualizado neste [link](#).

festivais e instituições do Brasil e do mundo como Nieuw Ensemble e Atlas Ensemble de Amsterdam, Bienal de Artes do Mercosul, Instituto Ling, Festival Porto Alegre Em Cena, Fundação Iberê Camargo e Holland Opera. Seus projetos envolveram colaborações com artistas do Brasil e exterior, como Marc Bourdeau (Canadá), Geoff Emerick (EUA), Olinda Allessandrini, Dudi Maia Rosa, Nuno Ramos, Mauro Fuke, Iole de Freitas, Vik Muniz, Fernando Cordella, Duo Siqueira-Lima, João Bosco, Ricard Kanji, Thiago Colombo entre outros. Foi distinguido com premiações no Prêmio Açorianos de Dança 2023 (Piano-Soleil), Audience Awards (Passacaille), Experimental, Dance & Film Festival (Piano-Soleil). Atualmente mestrando em Composição no Programa de Pós-Graduação em Música da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, sob orientação de Celso Loureiro Chaves, é graduado em Composição no Conservatorium de Amsterdam (Holanda), em Engenharia de Som no Musicians Institute (Los Angeles-EUA) e em Filosofia na Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

PÁGINAS INTERNAS

206820

direção de Maurício Casiraghi / Máscara Encena | 2022 | 30'

com Alexandre Borin, Camila Vergara, Fábio Cuelli, Mariana Rosa

direção do espetáculo de Liane Venturella

música e desenho de som de Caio Amon

Link para o álbum: <https://open.spotify.com/album/3ONo8fqE38oPPMbyFtzYkP?si=64FgmkPoTni5kDbE6DqeNg>

O processo deste filme é uma intersecção singular entre teatro, cinema e música: foi elaborado como uma releitura audiovisual (e pandêmica) do espetáculo “2068”, criado pelo Máscara Encena, com direção da Liane Venturella. Já no trabalho de palco, a ausência de diálogos imposta pelo uso das máscaras expressivas ofereceu um espaço dramático importantíssimo para que a música operasse como “voz” e elemento evocador dos imaginários vividos pelas personagens em suas fugas oníricas. Ao criar a música, tão importante quanto escolher notas, ritmos e instrumentos, foi operar com identificadores de gêneros musicais inteiros (ária de ópera, flamenco, música sacra), tratando-os como

elementos compositivos para organizá-los no tempo e associá-los às personagens, contribuindo para sua individualização. No filme, observamos uma camada adicional de ressignificação dada pelo diretor, que oferece soluções e interpretações cinematográficas à fusão pré-existente entre cena e música, tratando esta última como estrutura organizadora da forma do filme.

Antes do Azul

direção de Romy Pocztaruk | 2019 | 14'

com Valéria Barcellos

texto de Daniel Galera

direção de fotografia de Lívia Pasqual

música e desenho de som de Caio Amon

Link para o álbum: <https://open.spotify.com/album/0TxCLxFwtsKV41DDMebjW5?si=b68qwjmEQ2inGvZQSPz-Ww>

O roteiro deste filme de arte deve muito às sessões colaborativas com a diretora, em que compomos as canções da trilha sonora muito antes do primeiro dia de filmagem. Partindo de um poema em prosa de Daniel Galera, os experimentos musicais de cada encontro foram oferecendo subsídios para cenas e dimensões para a protagonista. O arranjo de “Blue Echos”, canção que encerra o filme, carrega as marcas das metamorfoses pelas quais passou: inicia como uma canção folk, segue como um hino gospel e termina como um refrão dos anos 1960. A dimensão épica de quem conta sua história (folk), a liderança profética da visionária (gospel) e a promessa de um mundo de aceitação e diversidade (1960) são impactos musicais na substância do filme, possibilitados pela aposta em um processo cinematográfico autoral próprio das artes visuais. Esta relação prolífica com a música está também presente na natureza transmídia do projeto, cujo universo estético é desdobrado em um tríptico de curtas, videoclipes e EP da trilha com faixas inéditas. Disponível em: www.blueechos.com

Jour de Pluie

direção de Caio Amon | 2023 | 4'50

com Deliane Souza

roteiro de Camila Vergara e Caio Amon

direção de fotografia de Livia Pasqual

música de Rachel Laurin

interpretação ao piano de Marc Bourdeau

Link para o vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=QS30FyNTWEo&si=4XijkTlfnLj-kPc3>

O pianista canadense Marc Bourdeau me convidou para dirigir uma série de quatro vídeos musicais para acompanhar faixas de performances suas lançadas em álbum, dos quais três apresento nesta mostra. No papel de diretor audiovisual, inverti o processo de composição musical – busquei depreender da música pre-existente os indícios para o roteiro, cinematografia e montagem. Em “Jour de Pluie”, a uniformidade e fluidez rítmica que o piano imprime em toda a peça sugeriu a dimensão “líquida” e as diversas formas que pode assumir dentro do universo simbólico de uma mulher. A música aqui é tomada como um processo de transformação que, uma vez iniciado, tem de ir até o fim. No filme, o correlato (ou analogia) destas mutações harmônicas é a trajetória de uma lágrima. Assim que deixa o rosto, já não é mais lágrima – torna-se pingo de chá, sonho, tomada de decisão, útero, desconsolo e, por fim, a esperança de uma chuva de verão renovadora.

Piano-soleil

direção de Caio Amon | 2022 | 7'30

dança e coreografia Camila Vergara

direção de fotografia Caio Amon

música de Denis Gougeon

interpretação ao piano de Marc Bourdeau

Link para o vídeo: <https://youtu.be/O1E0Y2WK9Qc?si=y89bO0NiTWwwlDlq>

O processo de colaboração com a coreógrafa e bailarina Camila Vergara neste video-dança foi marcado pela intencional dissociação entre filmagem, dança e música – pelo menos até o derradeiro momento da montagem. O material visual foi

gerado em mais de quatro sessões independentes na Praia do Siriú (SC) e em uma viagem à ilha de Fernando de Noronha, iniciando antes mesmo da encomenda do projeto por Marc Bourdeau. A sucessão de duas texturas musicais contrastantes na peça para piano, cujas densidade e caráter interpretamos respectivamente como “brutal” e “lírica”, apontou para uma narrativa sobre luta contra o aprisionamento e anseio por espaço físico. O vestido vermelho tornou-se o denominador comum da série de improvisação em dança, feitas no silêncio das paisagens naturais. A relação com a música é retomada na montagem, em que uma nova coreografia é consolidada através dos cortes na imagem, recombinao os movimentos originais, agora responsivos ao ritmo, harmonia e estruturas musicais.

Doux Temps

Caio Amon | 2023 | 4'50

com Camila Falcão, Heinz Limaverde

Felipe Machado, Valéria Barcellos

direção de fotografia de Lívia Pasqual

direção de arte de Sheila Marafon

música de Lionel Daunais

letra de Éloi De Grandmont

interpretação ao piano de Marc Bourdeau

com a soprano Jacqueline Woodley

Link para o vídeo: <https://youtu.be/aVTt0kzTes8?si=66gdq3NOjR4QbV2V>

É curioso e significativo constatar que é neste videoclipe (gênero marcadamente visual) que encontramos a maior participação da linguagem falada dentro desta mostra. Em contraposição à carência de diálogos e abstração da música instrumental, os versos desta canção evocam o saudosismo dos “doces tempos” da juventude, conjurando imagens precisas de amores veranis. A concretude deste imaginário me dispôs a uma estratégia que o musicólogo Nicholas Cook chama de “contestatória”, quando trata a música no ambiente multimídia. A imagem do filme inicia não só em contraponto à fusão “música-poesia”, mas buscando seu aniquilamento. As circunstâncias de trabalho, ações e atitudes representadas contrariam flagrantemente o conteúdo da música. Ao tomarem este

desajuste formal como existencial, são os próprios personagens que buscam apaziguar esta dissociação entre as mídias, tornando suas vidas um mais inconsequentes e juvenis.

NAU

direção de Renata De Lélis | 2022 | 12'

com Andressa Cantergiani, Renato Batista, Naiara Harry

direção de fotografia de Edu Rabin

direção de arte de Ana Júlia Fortes

música de Caio Amon

desenho de som de Bunker Sound Design

Link para o vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=a9uPtGMbSME>

De onde vem a música em um filme? Enquanto o poder semiótico da música é comumente objeto de admiração e análise, é mais raro indagarmos sobre sua localização narrativa e as consequências deste “posicionamento”. Objeto de minha dissertação de mestrado, o processo de composição da música de “NAU” é marcado pela radicalização deste questionamento. Em consonância com a busca do filme de oferecer uma experiência cinematográfica mais “sinestésica” do que tradicional, a música se apropria das percepções sonoras cotidianas da protagonista presentes no desenho de som e as torna material musical. Neste processo, a barreira entre os sons diegéticos (localizados no universo da história e ouvidos pelas personagens) e não-diegéticos (originados na narração) é borrada, tornando difusa também a diferença entre a audição do espectador e a imaginação da protagonista. A composição transiciona entre os papéis de “voz”, comentário, percepção e imaginação ficcional.

ANEXO C – FICHA TÉCNICA DO FILME “NAU”

Título: NAU

Ano de lançamento: 2022

Formato: filme curta-metragem

Duração: 12’

Suporte: Vídeo digital, colorido

Aspecto da imagem: 1,85

Equipe principal

Elenco: Andressa Cantergiani como “Marina”, Renato Batista como “Trompetista”

Naiara Harry como “Cartomante”

Roteiro e Direção: Renata de Lélis

Produtores executivos: Edu Rabin e Pam Hauber

Direção de Produção: Pam Hauber

Direção de Fotografia: Edu Rabin

Direção de Arte: Ana Júlia Fortes

Música original: Caio Amon

Desenho de som e mixagem: Bunker Sound Design - Augusto Stern e Fernando Efron

Pós-produção: Post-Frontier

Supervisor de pós-produção: Daniel Dode

Efeitos Visuais: Mauricio Casiraghi

Produção: Coletivo Habitantes

Produtora Associada: Brigitte Filmes

Sinopse

Em um futuro próximo, uma mulher vive a vida progressivamente incomodada por um navio ancorado perto de sua casa. Isolada, ela tenta lidar com seus traumas e mergulha em sua verdadeira identidade aquática.

ANEXO D – LISTA DE MATERIAIS SONOROS DE “NAU”

família	material	características aurais	áudio
Navio	buzina	buzina náutica	link
	navio gordo	linhas melódicas graves com glissando	link
	mantra	sintetizador dando suporte harmônico para navio gordo	link
	farol	buzina náutica intermitente	link
	cordas	violoncelos adicionando informação harmônica às buzinas	link
	gran cassa	rulos no gran cassa	link
Trompete	solo de trompete	solo de trompete gravado em som direto na filmagem	link
	efeitos no solo	manipulação digital do solo de trompete	link
	trompete melódico	linhas melódicas lentas com e sem surdina, sem centro tonal claro	link
	trompete free jazz	gestos agressivos, sforzando e glissandos	link
	baixo elétrico	linha melódica grave no baixo elétrico amplificado e levemente distorcido	link
Baleia	baleia	glissando em timbre suave, ataque e release lentos como o canto da baleia	link
	lamentos	glissando com cordas sintéticas	link
Ostinato	toms	ostinato rítmico em semicolcheias tocado em tons	link
	varetas	frases rítmicas e ostinatos tocados por varetas em pele, vidro e metal	link
	pulso	bumbo grave e sem ataque, evocando a batidas de coração	link
Pratos	pratos percutidos	pratos tocados com baqueta de maneira convencional	link
	pratos com arco	pratos tocado com arco	link
	tremolo	tremolos longos com baquetas	link
Distorções	peixes	distorção e granulação da voz	link
	distorted	som de motor de navio distorcido e sampleado	link
	cymbascream	pratos com arco distorcido e sampleado	link
	drone wind	som contínuo de vento distorcido e sampleado	link
	radio loops	ruídos de rádio e vidro percutido em loop	link