



Instituto Politécnico
de Castelo Branco

Instituto Politécnico de Castelo Branco

Espada, João Francisco Cordeiro

Música para cinema

<https://minerva.ipcb.pt/handle/123456789/3595>

Metadados

Data de Publicação	2020
Resumo	Foi um trabalho recompensador, pois aprofundei aspectos composicionais e teóricos, numa área que me interessa bastante. É a primeira vez que realizo um trabalho neste âmbito e espero que no futuro tenha a oportunidade de realizar mais do mesmo género, não só relacionado com o cinema, mas com qualquer trabalho que envolva a imagem. Este trabalho foi também interessante pela diferença de ambientes criados por mim e por Clint Mansell, com base nas mesmas imagens....
Editor	IPCB. ESART
Tipo	report
Revisão de Pares	Não
Coleções	ESART - Música - Variante de Música Eletrónica e Produção Musical

Esta página foi gerada automaticamente em 2024-04-29T16:03:36Z com informação proveniente do Repositório



Instituto Politécnico de Castelo Branco
Escola Superior de Artes Aplicadas

Projecto Individual Música para cinema



Aluno: João Francisco Cordeiro Espada
Disciplina: Projecto Individual I
Ano: 3º
Número: 20130707
Ano lectivo: 2015/2016
Orientadores: Prof. Rui Dias e Prof. Miguel Urbano

Introdução	4
Origem da relação som-imagem	5
O Cinema	7
Origem do som no cinema	8
Função do som no cinema	11
Tipos de sons	12
Acusmatização / Desacusmatização	14
Música no cinema	15
Características da música para cinema	16
Leitmotiv	18
Moon – O Outro Lado da Lua	20
Sinopse.....	20
Banda Sonora.....	21
<i>Lua</i>	21
<i>Suspensão</i>	22
Clone e sonho.....	24
Sam é um clone.....	26
<i>Lua (reprise)</i>	28
Bene Mortem	32
Sinopse.....	32
Banda Sonora.....	33
Morte de Santiago - <i>Mortem</i>	33
A descoberta de Santiago - <i>Sombra</i>	34
As intenções de Irmã Leonor	36
Jacinta castigada - <i>Sombra</i>	37
À espera de Jacinta - <i>Presságio</i>	38
Vozes, novamente - <i>Seita</i>	39
Santiago antigido - <i>Porquê?</i>	39
O castigo - <i>Devoção</i>	40
Enterro - <i>Irmãos</i>	41
Predilecta - <i>Devoção</i>	42
Ritual - <i>Seita</i>	43
Santiago volta - <i>Bene</i>	44
Conversa entre Jacinta e Irmã Leonor - <i>Renascer</i>	45
Fim.....	46
Trailer.....	47
Conclusão	48
Moon	48
Bene Mortem.....	48
Bibliografia	49

Figura 1 Clavicórdio Ocular	5
Figura 2 Caricatura de Louis-Bertrand e Clavicórdio Ocular	6
Figura 3: La Sortie de l'usine Lumière à Lyon	7
Figura 4: Orquestra acompanha um filme mudo.....	8
Figura 5: Audion (1908).....	9
Figura 6: Don Juan (1926)	10
Figura 7: O Cantor de Jazz (1927).....	10
Figura 8: Abertura do filme The Shining (1980) – Stanley Kubrick.....	16
Figura 9: Darth Vader, Star Wars – O Império Contra-Ataca (1980).....	18
Figura 10: Motivo melódico mais conhecido da Marcha Imperial.....	19
Figura 11: Frank, Aconteceu no Oeste (1968)	19
Figura 12: GERTY Figura 13: Sam Bell.....	20
Figura 14: Motivo melódico.....	21
Figura 15: Mensagem de Tess a Sam	22
Figura 16: Excerto da primeira parte.....	23
Figura 17: Excerto da segunda parte.....	23
Figura 18: Excerto da terceira parte – agora com melodia.....	23
Figura 19: Pad.....	25
Figura 20: Sonho.....	25
Figura 21: Excerto em Ré# Frígio da peça	26
Figura 22: Projecto da música no Logic Pro X	27
Figura 23: Excerto da melodia de <i>Lua (reprise)</i>	28
Figura 24: Guitarras presentes na música.....	29
Figura 25: Amplificação e efeitos da guitarra principal	30
Figura 26: Amplificação e efeitos da segunda guitarra.....	30
Figura 27: Amplificação da terceira guitarra	31
Figura 28: Compassos iniciais da peça.....	33
Figura 29: Representação gráfica da peça.....	34
Figura 30: Suspense quando Santiago ouve vozes	35
Figura 31: Projecto no reaper que mostra sincronismo entre som e imagem	36
Figura 32: Jacinta no chão	37
Figura 33: Instrumento Oud on Kontakt.....	38
Figura 34: Jacinta e Santiago abraçados.....	39
Figura 35: Projecto Logic Pro X da peça.....	40
Figura 36: Castigo	40
Figura 37: Motivo na peça Irmãos	41
Figura 38: Repetição do motivo	42
Figura 39: Jacinta olha-se ao espelho, estonteada	42
Figura 40: Seita	43
Figura 41: Santiago depois de se desenterrar	44
Figura 42: Primeiros compassos de Renascer	45
Figura 43: Últimos compassos de Renascer	46

Introdução

Este trabalho tem como princípio o estudo da música no cinema, assim como os vários conceitos, técnicas e ideologias que nele se inserem. O aprofundamento destes tópicos serão utilizados para criar a minha própria banda sonora, baseada em vários excertos do filme Moon – O outro lado da Lua (2009), de Duncan Jones.

Origem da relação som-imagem

Desde o séc XVIII que há registos de um interesse particular em fundir música com aspectos visuais. O registo mais antigo deste interesse é o de Louis Bertrand Castel, matemático francês que construiu o Clavicórdio Ocular (Ocular Clavichord). Em Novembro de 1725, Louis Bertrand Castel escreveu uma carta a Monsieur Decourt of Amiens, com o nome de "Clavecin pour les yeux, avec l'art de peindre les sons, et toutes sortes de pièces de musique", que significa "Cravo para os olhos, com a arte de sons de pintura, e todos os tipos de peças de música".

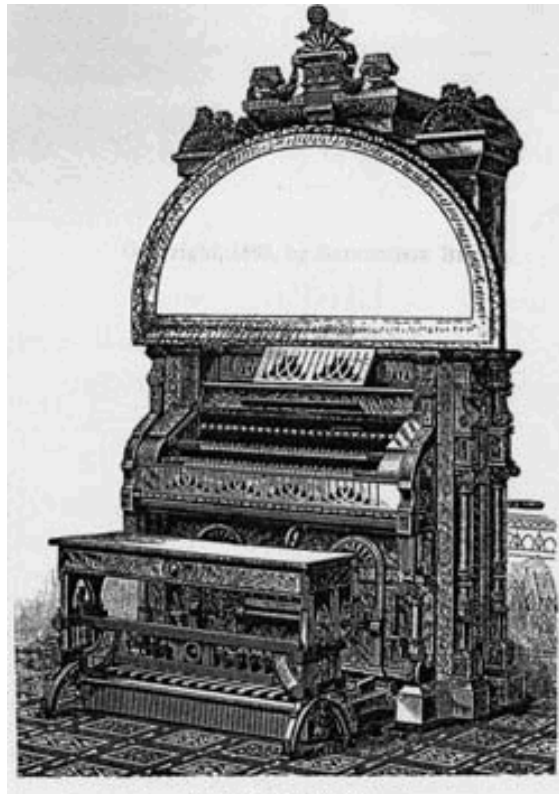


Figura 1 Clavicórdio Ocular

Nesta carta, Castel defendia que havia uma analogia entre o som e a luz, e o tom e a cor. Esta analogia era suportada pelo facto de a luz e o som serem fenómenos baseados na vibração.

Com isto, questionou-se se o som e a luz não seriam igualmente constituídos por corpos luminosos e sonoros, responsáveis pela sua transmissão até aos nossos olhos e ouvidos.

Sendo os tons, alterações do som e cores, alterações da luz. Foi nesta analogia que Castel teorizou a importância do elemento visual na música, que neste caso é a cor.

Relativamente ao Cravo Ocular, este instrumento faz parte da família de instrumentos Órgãos de cores. Consistia num cravo normal, mas que nele tinha sido construído um visor (display) com 60 pequenos vidros coloridos que correspondiam a cada nota no clavicórdio. Quando era percutida uma tecla, o pano correspondente à tecla era levantado, permitindo à luz de uma vela iluminar o vidro.

Com este mecanismo, uma nova forma de arte iria surgir: a música de cores.

De acordo com Castel, este instrumento permitia também a possibilidade de uma pessoa com surdez apreciar/julgar uma peça musical pelas cores que eram criadas, e de uma pessoa invisual imaginar as suas cores.



Figura 2 Caricatura de Louis-Bertrand e Clavicórdio Ocular

O Cinema

O cinema, considerada a sétima arte, foi inventado no final do séc XIX pelos Irmãos Lumière, Auguste Nicolas e Louis Jean, em Paris, quando aperfeiçoaram o Cinetoscópio, inventado por William Dickson, engenheiro chefe da Edison Laboratories de Thomas Edison, em 1891. Assim criaram o Cinematógrafo que servia de camara e projector. Enquanto o Cinetoscópio era confinado ao estudio de Edison, devido às suas dimensões e peso, podia ser levado para qualquer lugar. A maioria das produções dos irmãos Lumière consistia em documentários curtos relacionados com a divulgação do próprio cinematógrafo. Foi no dia 28 de dezembro de 1895, em La Ciotat, França, que ocorreu a primeira exibição pública e paga do cinema, usando este mesmo aparelho.

Os filmes exibidos foram:

- La Sortie de l'usine Lumière à Lyon (1894)
- La Voltige (1895)
- La Peche aux poissons rouges (1895)
- La Debarquement du congres de photographie a Lyons (1895)
- Les Forgerons (1895)
- L' Arroseur arrose (1895)
- Repas de bebe (1895)
- Place des Cordeliers a Lyon (1895)
- La Mer (1895)

Estes 9 filmes tinham a duração de 40 a 50 segundos cada.



Figura 3: La Sortie de l'usine Lumière à Lyon

Origem do som no cinema

Desde que o cinema foi inventado, até meados dos anos 20, o cinema tinha sido sempre “mudo”; entenda-se por mudo, a inexistência de som não acústico – pois não havia um método eficiente que amplificasse e sincronizasse o som à imagem projectada, mas o som acompanhou o cinema desde a sua criação. Nos teatros e casas de Vaudeville, uma orquestra acompanhava cada filme exibido – regularmente, os maiores filmes mudos tinham as suas próprias “bandas sonoras”. Nas praças e nos teatros mais pequenos, os filmes eram acompanhados por apenas um piano/órgão. Um exemplo curioso desta performance musical ao vivo, que acompanhava os filmes, é o de Leopoldo Fredgi, realizador italiano, que atrás da própria tela, fazia os efeitos sonoros e diálogos. Esta técnica foi também usada nos Estados Unidos da América, nos filmes Tom’s Cabin, de 1910 e The Birth of a Nation, de 1915. Apesar de, em meados dos anos 20, muitos filmes terem diálogo, nenhum era realmente falado.



Figura 4: Orquestra acompanha um filme mudo

No dia 6 de agosto de 1926, este silêncio foi quebrado. Estreou o primeiro filme produzido com banda sonora sincronizada, *Don Juan*, mas este filme continuava a não ter diálogo falado; o diálogo era apresentado numa imagem que continha a fala da personagem. Isto era tipicamente usado nos filmes mudos.

A primeira inclusão do diálogo falado sincronizado veio com o filme *O Cantor de Jazz*, estreado a 6 de outubro de 1927. A partir da estreia deste filme, os filmes mudos sucedidos pelos filmes falados, os chamados "talkies", geralmente curta-metragens. Isto só foi possível com o sistema Vitaphone, criado na AT&T da Bell Labs e desenvolvido posteriormente pela filial da Warner Brothers e AT&T, Western Electric. O Vitaphone é um sistema de som analógico que consistia na reprodução simultânea do projector e de um fonógrafo, assegurando que estes seriam reproduzidos ao mesmo andamento. Com este sistema, o problema de amplificação e sincronização foi parcialmente resolvido, pois era um sistema vulnerável.

Para a amplificação foi usado o Audion, uma válvula electrónica inventada por Lee de Forest, em 1906. O Vitaphone não foi o primeiro sistema a usar esta válvula – o próprio Lee de Forest usou-a no seu sistema, Phonofilm, mas este não era superior aos altifalantes e amplificadores do Vitaphone.

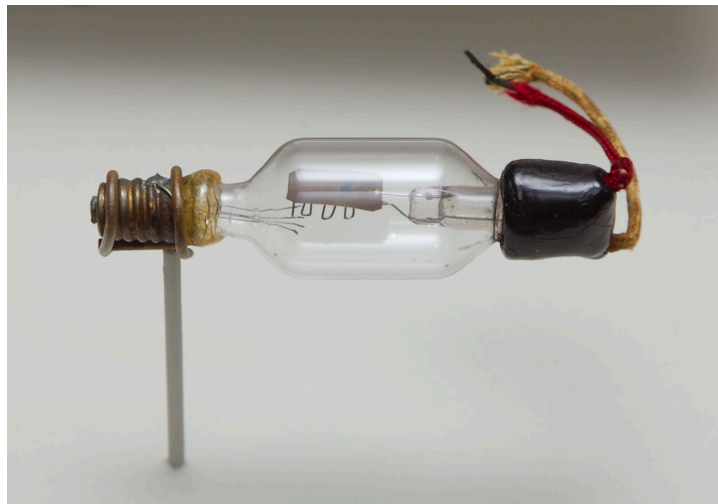


Figura 5: Audion (1908)

Cartazes publicitários de Don Juan e O Cantor de Jazz:



Figura 6: Don Juan (1926)

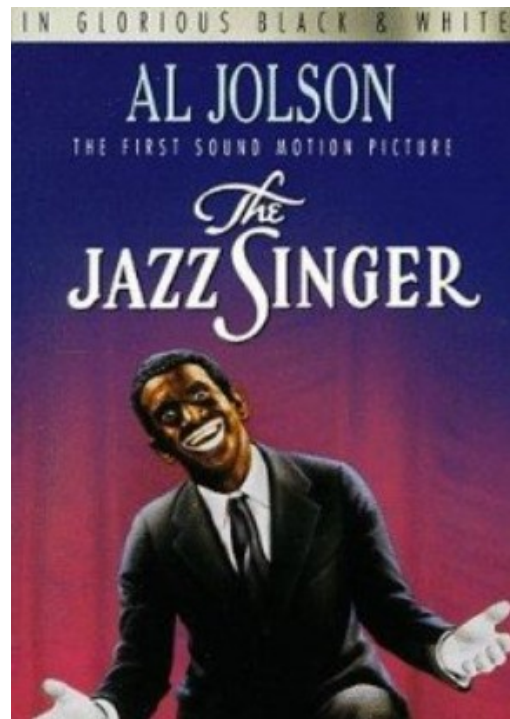
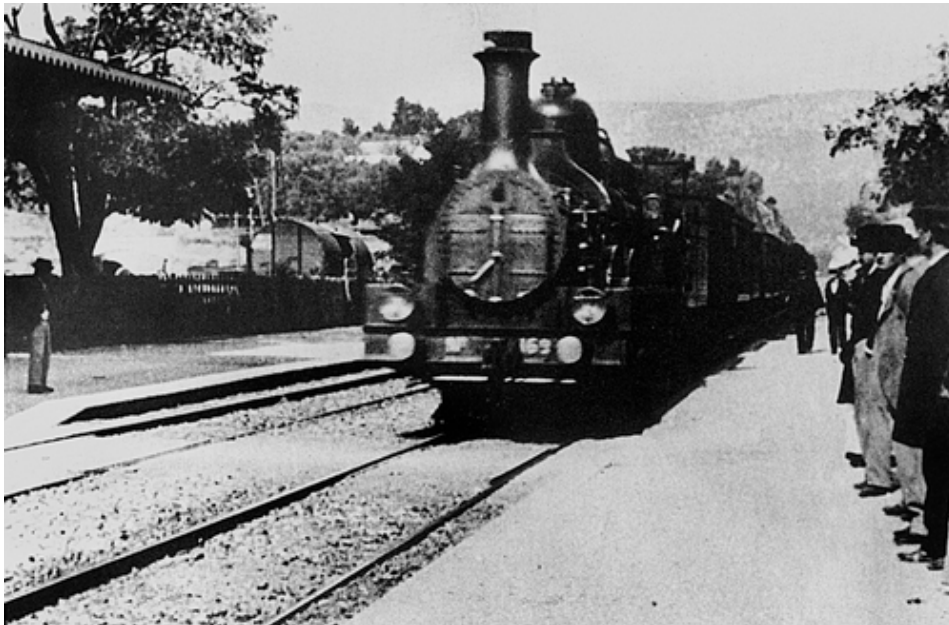


Figura 7: O Cantor de Jazz (1927)

Função do som no cinema



Desde a criação do cinema que o público contesta a falta de som. O teórico do cinema Noël Burch ratifica o descontentamento instantâneo do público, perante a falta de um acompanhamento sonoro/musical para as imagens. Num texto escrito por Maxim Gorky, em 1896, ao assistir às primeiras sessões dos irmãos Lumière, Maximo aponta que o silêncio era insuportável. Ao assistir a *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*, Gorky escreve como a falta de som tira a vida a tudo o que está representado na tela.

"Noiselessly, the locomotive disappears beyond the edge of the screen. The train comes to a stop, and grey figures silently emerge from the cars, soundlessly greet their friends, laugh, walk, run, bustle, and ... are gone."

- Maxim Gorky

Na opinião de Gorky, no cinema sem som, qualquer gesto, riso e emoção alegre, complementada pela descoloração total, perdia vida e tornava-se noutra mundo; um mundo sem som e sem cor, onde tudo o que existia não era vida, mas sim sombra.

Como já foi desenvolvido nos tópicos anteriores, o som, que, segundo Gorky, dava vida à imagem e ao mundo nela representado, foi finalmente conseguido.

Ratificando Gorky, na minha opinião, o som beneficia os filmes, melhorando a experiência cinematográfica, tornando-os mais perto do real e ajudam a compreender o espaço envolvente e a sua realidade. Sergei Eisenstein chamava a esta junção "sincronização de sentidos".

Tipos de sons

Antes de explicar a importância do som, é importante falar sobre diferentes tipos de sons e as suas diferenças, para compreender melhor o que será desenvolvido posteriormente.

Som diegético – Os sons diegéticos pertencem à narrativa. É todo o universo sonoro perceptível pelas personagens em cena, incluindo sons dentro e fora do campo visual do espectador. Exemplo: A personagem em cena liga um rádio e move-se para outra divisão.

Som não-diegético – Os sons não diegéticos são todos os sons que não pertencem à narrativa; não são percebidos pelas personagens, mas são fundamentais para a interpretação da cena. Geralmente, estes sons são efeitos sonoros, voz de narração e/ou "banda sonora".

Som acusmático – Som percebido, cuja fonte sonora é desconhecida, ou seja, é o som que ouvimos sem saber de onde provém. Este termo remonta para o tempo de Pitágoras, em que este dava as suas aulas atrás de uma cortina, dando a impossibilidade aos seus alunos de o ver.

Normalmente, este conceito leva-nos para duas ideias:

O fonte sonora pode ser imediatamente visualizado e depois acusmatizado, ou seja, antes que possamos criar uma imagem do que poderá ser a fonte do som, somos confrontados com a imagem que explica a origem da mesma, mas que com o desenrolar da narrativa é retirada.

A outra ideia é que o som pode ser primeiramente acusmatizado e só mais tarde apresentado visualmente, sendo assim, preservado o mistério da sua fonte (desacusmatização).



Um exemplo de desacumastização dá-se no filme O Vigilante (1974). É apresentado, no início do filme, um som acusmático, estranho, que em nada se parece inserir no espaço representado na cena e nos faz questionar se será realmente diegético ou não.

Acusmatização / Desacusmatização

Estes conceitos e ideias só foram possíveis com o desenvolvimento do cinema falado, que partiu do som visualizado ou síncrono, mas rapidamente experimentou com o som acusmático, sobretudo quando tratava de conservar a voz a uma personagem que já não estava em campo ou quando não era pretendido mostrar a pessoa cuja voz ouvimos.

Entre uma situação visualizada e outra acusmática, não muda o som, senão o relacionamento entre o que se vê e o que se ouve.

Esta ligação entre o som e a imagem é importante nos cortes de imagem, pois a acusmatização suaviza as transições entre os cortes, devido à continuidade do som.

Um exemplo de um dos benefícios que os sons acusmáticos trazem ao cinema é a possível criação de um estado de antecipação. Imaginemos uma personagem em primeiro plano e, de repente, ouve-se uma porta a ranger lentamente e o plano mantém-se, não dando qualquer importância visual à porta. O espectador fica num estado em que espera que qualquer pessoa possa estar na origem do ranger da porta, visto que não houve qualquer foco visual nessa acção.

Música no cinema

Apesar de não estar próxima da realidade, a inclusão da música foi tão natural e intuitiva, que chegou ao cinema quase imediatamente.

Porquê a inclusão da música no cinema? Que vantagens traz a junção do áudio à imagem em movimento?

A verdade é que a música é uma poderosa ferramenta sonora que interfere, a nível psicológico, na forma como o espectador vê o filme. Sem música, a mensagem do realizador, em algumas cenas, podia não ser devidamente interpretada.

O compositor tem o papel de influenciar as emoções do espectador. Ao contrário da música feita autonomamente de uma parte visual, a música para cinema carece de uma atenção especial. Neste caso, o compositor tem o propósito de ajudar a influenciar a forma como o espectador interpreta a imagem.

Aproveitando o exemplo da porta, anteriormente utilizado, num momento em que uma personagem antagónica bate à porta, geralmente, a ideia é de pôr o espectador na expectativa, para nos indicar que realmente quem está à porta é uma personagem desse carácter; a música adequada irá colocar-nos num estado de intranquilidade, se for esse o objectivo. Este exemplo podia ser completamente o contrário, com a música oferecendo uma vasta tranquilidade, não havendo qualquer objectivo de criar tensão, pois a personagem à porta poderia ser um amigo. Aqui é um exemplo de como a música se mostra preponderante no estado psicológico do espectador.

Numa cena em que a acção se desenvolve, por exemplo, num ambiente de tensão e suspense, o compositor terá, obviamente, todo o interesse em "amplificar" as emoções já existentes na imagem.

Características da música para cinema

A música original em obras de ficção cinematográfica deve ser abordada de maneira diferente, pois está adjacente ao filme. Como já foi referido, neste caso, o compositor tem como propósito ajudar e influenciar a forma como o espectador interpreta a imagem apresentada. Por vezes os realizadores recorrem à adaptação de música já existente; neste caso a coerência depende da parte visual.

A criação de música para uma narrativa passa, normalmente, pelo pressuposto de que se tem como objectivo a criação de uma determinada predisposição. Esta predisposição começa, regularmente, no início do filme. O início de uma narrativa, onde se dá o genérico, tem um papel importante em estabelecer o tom de todo o filme. O genérico é muitas vezes utilizado também no final do filme, com o intuito de remeter o espectador para início do filme ou a um certo momento da narrativa.

Por exemplo, *Shining* (1980) de Stanley Kubrick. O filme começa com paisagens montanhosas, um bosque e um grande rio. Nada disto aponta para que o filme tenha algum carácter dramático, mas a inclusão de um acompanhamento sonoro que cria ambiguidade e drama, muda completamente a maneira como o espectador irá encarar o filme.



Figura 8: Abertura do filme *The Shining* (1980) – Stanley Kubrick

É garantido que se a música de abertura fosse bem-disposta, que o espectador iria perceber o início de outra maneira. Assim como se fosse qualquer outra música distinta, a mensagem que chegava seria sempre diferente. Neste caso em concreto, a música prepara o espectador para o que virá no desenvolver da narrativa.

Normalmente, a música nunca é interrompida abruptamente, excepto quando o objecto é, por exemplo, surpreender. Decorre continuamente, alterando o seu teor de acordo com pontos em que a narrativa é emocionalmente acentuada, sendo que também a música sofre acentuações. Esta situação, em que a música reconhece um determinado momento da narrativa chama-se Hit Point. Os Hit Points existem em função da imagem e são utilizados para acentuar momentos mais intensos ou para facilitar a transição entre momentos musicais distintos.

Leitmotiv

Uma das técnicas mais utilizadas no cinema, que no sentido conotativo é semelhante, é o uso do *leitmotiv*. Este termo foi introduzido nas óperas de Wagner, para descrever uma melodia recorrente, associada a uma personagem, ideia, lugar ou emoção. Um leitmotiv é uma frase musical curta (um a três compassos) aplicada e reusada quando o compositor entende que é importante. De acordo com a intensidade da narrativa, o leitmotiv sofre variações de intensidade, de acordo com o tom do argumento.

Um dos leitmotivs mais reconhecidos é A Marcha Imperial, composta por John Williams para o segundo filme da série Star Wars, O Império Contra-Ataca. É usualmente apresentado quando Darth Vader aparece em cena e reforça o seu carácter malévolo.

Segundo John London, o leitmotiv tem três características: Curto, distintivo e consistente. Apesar de os leitmotivs usados no cinema serem, geralmente, peças completas, o que faz delas leitmotivs é o facto de serem necessários apenas um ou dois compassos para os reconhecermos.

Como é de esperar que nos lembremos quando nos for apresentado novamente, um leitmotiv é feito sempre de maneira a torná-lo "memorável". Uma das técnicas utilizadas é o uso de um motivo melódico, com um certo ritmo, em que a harmonia que o acompanha é igualmente importante, pois oferece uma qualidade emotiva fundamental.

Continuando com o exemplo da Marcha Imperial, esta peça começa com dois acordes menores; o primeiro e sexto grau. O sexto grau numa tonalidade menor é maior, por isso a inclusão do sexto grau menor cria uma sonoridade malévola, apropriada a Darth Vader e ao seu império.



Figura 9: Darth Vader, Star Wars – O Império Contra-Ataca (1980)



Figura 10: Motivo melódico mais conhecido da Marcha Imperial

Para se manter reconhecível nas suas numerosas variações, o leitmotiv terá que ter consistência. Apesar das diferentes orquestrações, que mudam bastante a música, esta mantém-se reconhecível graças à sua consistência melódica e rítmica.

Um exemplo disto dá-se no filme *Aconteceu no Oeste*. A personagem antagónica é apresentada com um leitmotiv tocado numa guitarra eléctrica, produzindo uma sonoridade ameaçadora, enquanto no final do filme, o mesmo leitmotiv é tocado por um trompete baixo. A sonoridade é alusiva a uma marcha fúnebre, o que indica que a morte da mesma personagem está iminente.



Figura 11: Frank, *Aconteceu no Oeste* (1968)

Moon – O Outro Lado da Lua

Sinopse

Antes de explicar as razões das minhas escolhas para a banda sonora, vou explicar o essencial para entender o filme à superfície:

Moon é um filme britânico de ficção científica co-escrito e realizado por Duncan Jones em 2009.

O filme passa-se na lua e conta a história de Sam Bell, um astronauta que trabalha há quase 3 anos para a Lunar Industries. A sua função é colher Hélio-3 e periodicamente enviá-lo para o planeta terra, onde seria usado como combustível.

Como não tinha maneira de comunicar em tempo-real com quem está na terra, Sam apenas comunica directamente com GERTY, um computador com inteligência artificial que o ajuda no trabalho.

Quando faltam apenas duas semanas para voltar a casa, Sam sofre um acidente, devido a alucinações que se tornam recorrentes e fica inconsciente. Acorda e encontra-se na enfermaria, completamente olvidado do que passara anteriormente.

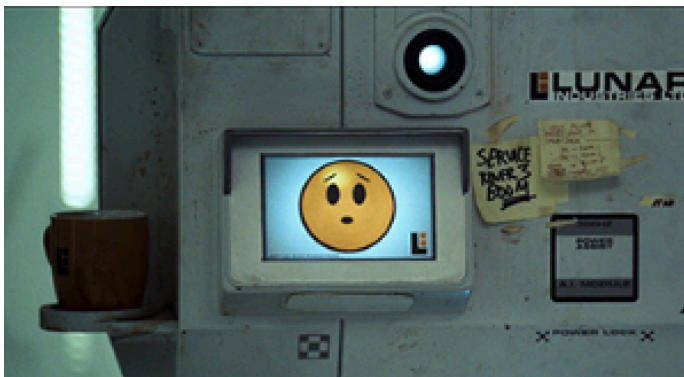


Figura 12: GERTY



Figura 13: Sam Bell

A banda sonora que criei retrata o que, na minha opinião, nos é transmitido pela história do filme. Desde o isolamento da personagem ao ambiente onde se insere e o que o rodeia, a minha intenção foi “amplificar” as emoções criadas por esses factores, como o desespero e solidão. Utilizei dois softwares para trabalhar: Logic Pro X para compor e Reaper para trabalhar vídeo.

Suspensão

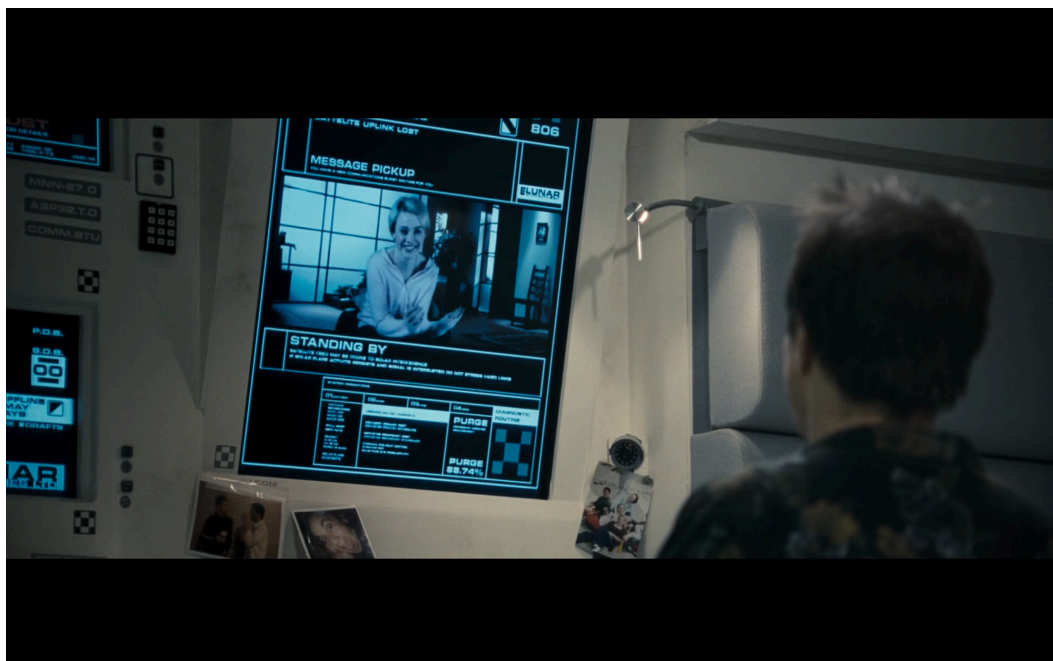
Para a cena em que GERTY informa Sam que a sua mulher, Tess lhe enviou uma mensagem da terra, decidi criar uma música que evoca a felicidade e saudade que a personagem sente ao ver a sua mulher na mensagem. A música chama-se *Suspensão*.

É um momento que faz esquecer toda a sua angústia por alguns momentos, mas que continua com certo mistério, sendo possível ver alguém no lado direito do ecrã, como se estivesse a supervisionar. Para ratificar o mistério, a mensagem é cortada repentinamente para outra parte. Sam acha estranho, mas esquece de tudo quando Tess diz que sente a falta dele. Em termos composicionais, a música está dividida em três partes:

- 1) Começa com marcações de acordes alusivo a um diálogo. Esta parte tem uma sonoridade ambígua e serve como pista para o que, na minha opinião, realmente se passa.
- 2) A segunda parte toca quando a filha é apresentada. Neste momento, vários violinos – um deles toca em tremolo –, um violoncelo, um contrabaixo, um glockenspiel e um piano mais melódico que o anterior entram e marcam um momento feliz para a personagem.
- 3) A terceira parte é igual à primeira, excepto a melodia, agora presente

O nome *Suspensão* compara a situação de estar há 3 anos a trabalhar na Lua com uma situação em que alguém está a flutuar no espaço, à espera de uma rota para traçar.

Figura 15: Mensagem de Tess a Sam



Fi

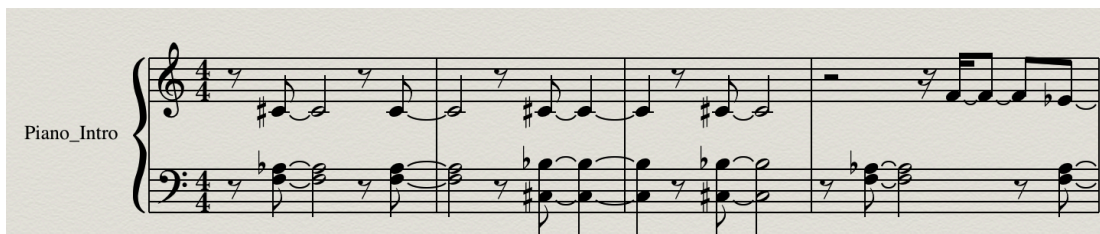


Figura 16: Excerto da primeira parte



Figura 17: Excerto da segunda parte



Figura 18: Excerto da terceira parte – agora com melodia

Clone e sonho

Depois do acidente e de acordar na enfermaria, Sam tenta levantar-se, mas por ser um corpo novo, tem imensas dificuldades em levantar-se. Nesta parte, toca, tenuemente, um som de ambiente alusivo às tonturas que sente.

Mais tarde, Sam repara que uma das debulhadoras não está a funcionar e avisa GERTY. No dia seguinte recebe uma mensagem da terra e é proibido de sair da base, mas, desconfiado com a situação, faz avariar um sistema de gás e persuade GERTY a dar-lhe permissão para sair, para ver se havia alguma avaria no exterior, com intenção de ir ver a debulhadora.

Quando chega ao local, Sam encontra no veículo com que teve o acidente e entra.

Lá dentro encontra um corpo inconsciente. Ao limpar o visor do capacete, percebemos que é alguém igual a ele. É nesta cena que somos confrontados directamente com a ideia de haver clones e que um deles o é.

Para esta cena quis criar a tensão que é inevitável, pois este momento muda completamente o curso da narrativa.

Durante o sono, tem um sonho com Tess que é peculiar, mas que nos dá uma ideia do que está a sentir. O sonho passa-se na Terra e enquanto Sam e Tess estão a dormir, Sam também está preso no fundo da cama, vestido de astronauta. Na minha opinião, é um momento, apesar de confuso, de tensão.

Nesta peça, tive em conta a unidade semiótica temporal por ondas, que se caracteriza pelos movimentos crescentes e decrescentes do som, que simula o aparecimento de algo que se está a desenvolver – solidão.

Para estas duas cenas usei a mesma peça. A peça consiste em, basicamente, duas partes e dois pads diferentes:

1. Um pad minimalista e estacionário que aparece suavemente. Esta parte serve para criar um estado de expectativa no espectador.
2. Depois de uma ligeira pausa, um pad com automações no filtro aparece; as automações trazem a sonoridade pretendida para criar tensão, ao passar o filtro pelas frequências agudas. Tem também elementos ritmicos que dão uma maior dinâmica.

Os dois pads tocam a nota Si, assim quando transita para a segunda parte, há uma noção de que o próprio pad sofreu uma alteração significativa e não a noção de que outro elemento sonoro entrou em confronto para haver uma discrepância sonora.

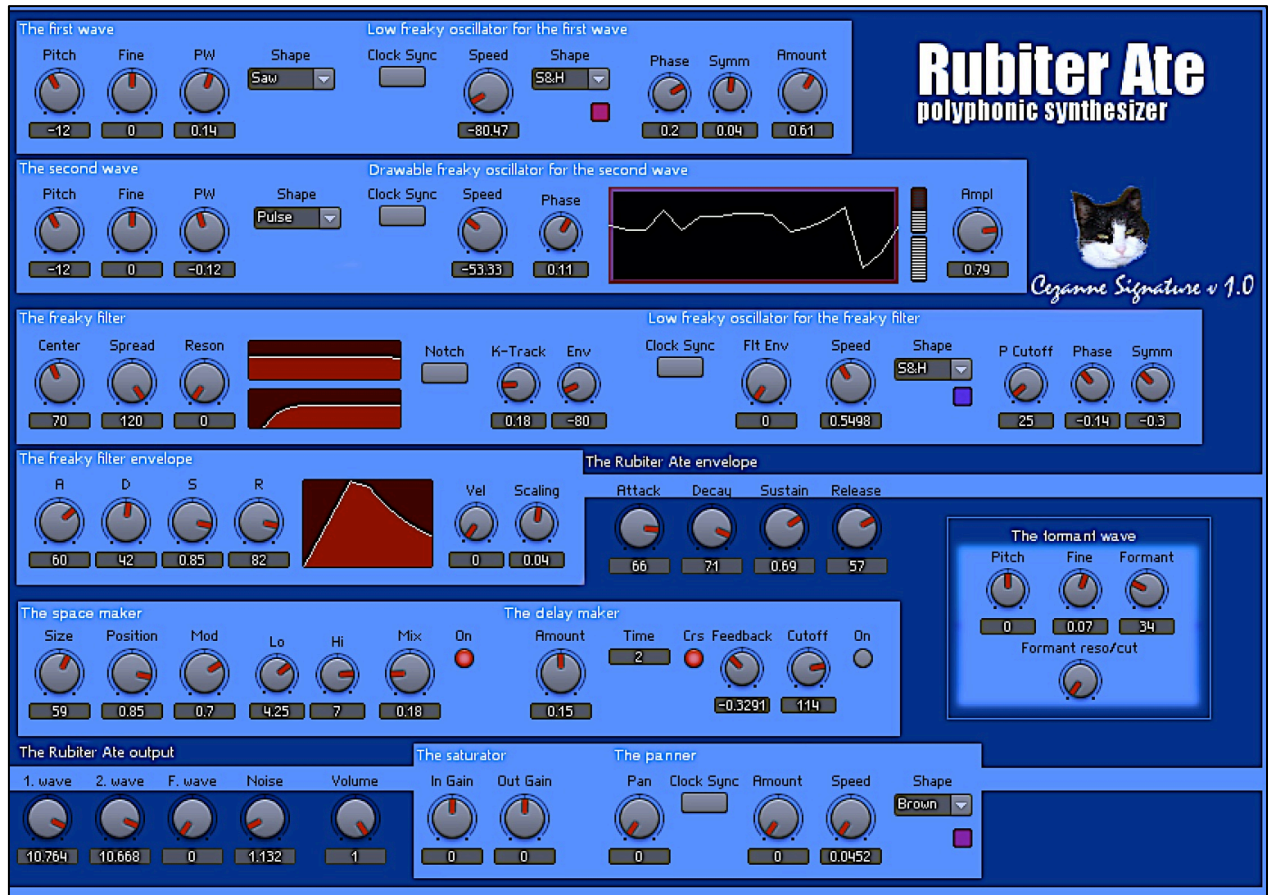


Figura 19: Pad

Figura 20: Sonho



Sam é um clone

Sam, confuso e em choque com o facto de poder ser um clone de alguém, incita GERTY a contar-lhe a verdade e este conta-lhe que é um clone e que as memórias que possui são implementadas no seu cérebro.

Quando descobre um sítio na Lua onde é possível comunicar em tempo-real com a terra, Sam liga para sua casa. Uma rapariga de 15 anos atende e informa-o que Tess, a sua mulher, morreu e que ela era a filha de Tess, Eve. Ao perguntar como tinha morrido, Eve chama o seu pai. Pela voz reconhece-se que é Sam. Neste momento, Sam, na lua, começa a chorar.

Decidi usar duas músicas para esta cena. No momento em que Sam liga para casa, usei a música que utilizei quando Tess e Eve são apresentadas pelas primeira vez; servindo como leitmotiv, que nos remete a essa cena.

Para estas duas situações, utilizo a mesma música, pois há uma similaridade nas emoções que Sam sente. Em ambas situações lida com o pensamento de ser uma experiência e não um ser humano, como achava que era.

Em termos de instrumentação e estrutura, esta peça é similar à peça usada quando Tess envia uma mensagem a Sam; Começa, na frase **a**, com um piano, e desenvolve, logo na frase **a'**, com violinos e violoncelos e acaba com apenas um piano, novamente, na frase **a''**. Esta música tem uma sonoridade diferente, pois começa no modo Frígio, na tonalidade de Ré, mais tarde, na frase **b**, modula para a tonalidade de Ré# Maior e volta novamente para o modo Frígio na frase **a''**, onde termina.



Figura 21: Excerto em Ré# Frígio da peça

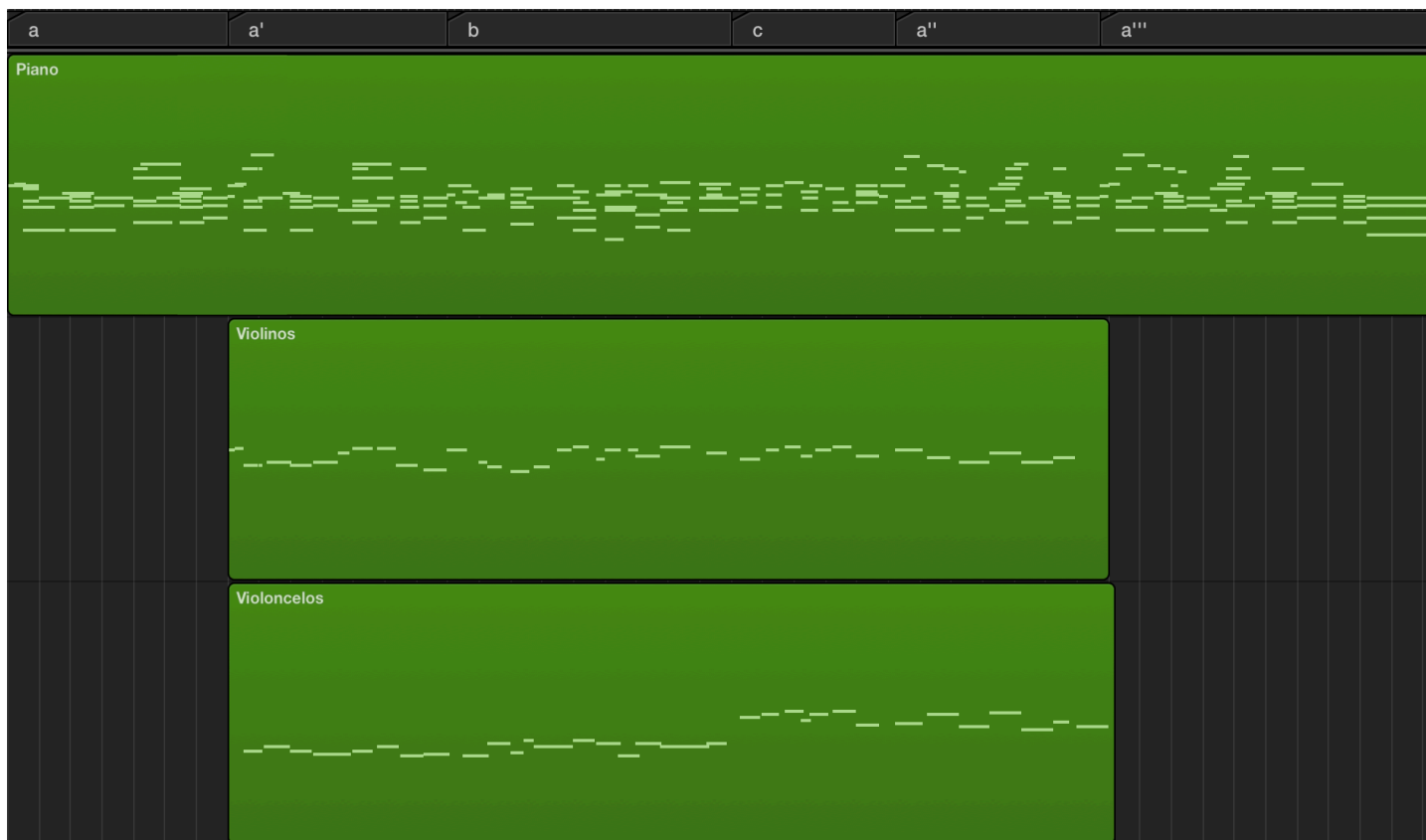


Figura 22: Projecto da música no Logic Pro X



Figura 24: Guitarras presentes na música

As guitarras têm todas sonoridades diferentes:

- A guitarra principal toca ao longo de toda a música e suporta a harmonia
- A segunda guitarra toca a melodia em tremolo, em conjunto com as cordas
- A terceira serve como pad e dá o ambiente necessário

Na minha opinião, o uso da guitarra eléctrica dá uma sonoridade mais crua e fria à peça, ao contrário do piano; uma sonoridade fria era pretendida, pois a personagem principal estava a morrer.

O software que utilizei para amplificar a guitarra foi o Guitar Rig e o processamento que usei na guitarra arpejada foi:

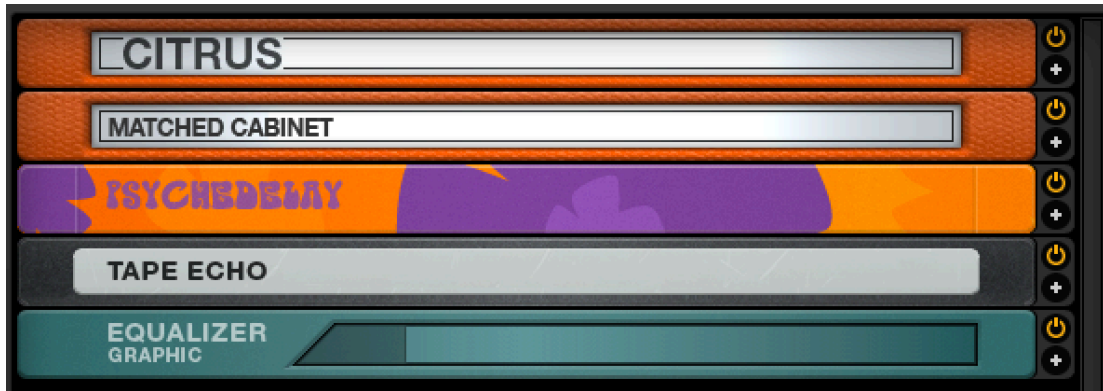


Figura 25: Amplificação e efeitos da guitarra principal

Citrus é um amplificador que simular os amplificadores da marca Orange. Escolhi este amplificador porque sabia que com pouco ganho, poucos graves e alguns agudos, iria alcançar o som que pretendia. Para manter a ambiência que o filme transmite, usei dois tipos de delays.

Para a segunda guitarra – que toca a melodia em tremolo -, utilizei um amplificador Ultrasonic, um efeito de Ensemble, que junta efeito de Chorus com um LFO, isto vai criar modulações complexas. Para se inserir com maior coesão na ambiência, a guitarra passa também por efeito de reverb, distorção e noise reduction.

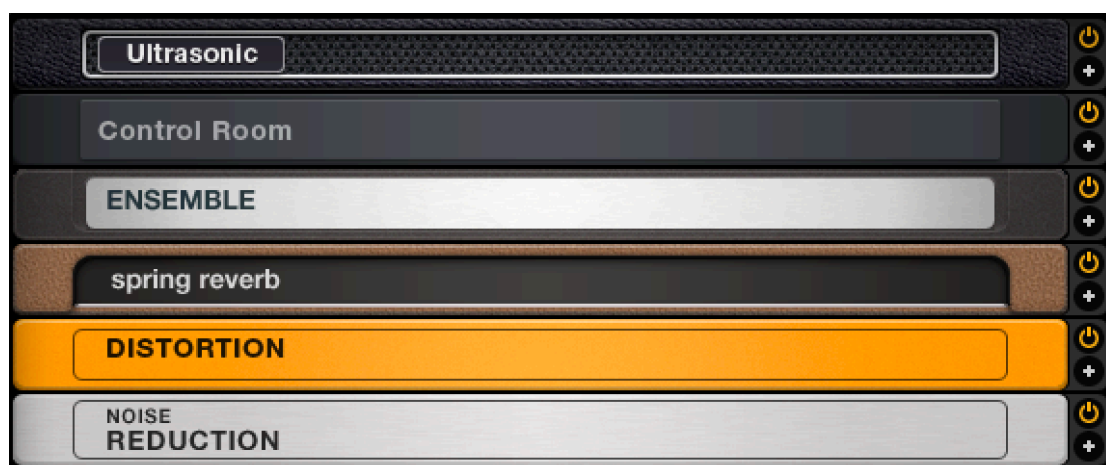


Figura 26: Amplificação e efeitos da segunda guitarra

Para a terceira guitarra, tentei aproximar o som ao de um pad, para isso, a guitarra é processada com efeitos como compressão, amplificação através de uma cabeça amplificadora, um treble booster, que sobe o volume e aumenta os agudos do som. Por último, o som é afectado por delay e reverb – são estes os dois efeitos que vão aproximar o som ao de um pad.



Figura 27: Amplificação da terceira guitarra

Bene Mortem

Bene Mortem é uma longa metragem de suspense realizada pelo aluno de DCPA Tiago Manteigas. O elenco é constituído por Mariana Menchero, David Correia e Alexandra Camejo. Foi-me proposto fazer a banda sonora para esta longa metragem, o que se revelou muito interessante, uma vez que permitiu dar continuidade ao trabalho já realizado no primeiro semestre.

Sinopse

O filme conta a história de Jacinta, uma cristã devota, que encontra, na igreja, um escape aos seus problemas familiares. Depois de ir muitas vezes à missa, conhece uma freira que ao longo do tempo se aproveita da sua devoção. O seu irmão, Santiago, dá conta da má intenção desta e tenta afastar Jacinta, antes que esta sofra. Jacinta acaba por se ver numa seita, onde descobre o poder maldoso da religião.



Banda Sonora

Morte de Santiago - *Mortem*

Para a morte de Santiago decidi compor uma peça para dois violoncelos. Quis com isto representar o choro dos dois irmãos, afastados pela morte.

A peça contém uma sonoridade emocionalmente pesada de forma a criar o ambiente de luto de Jacinta quando esta é confrontada com o facto de nunca mais ter a possibilidade de ver o irmão e também com o facto de a Irmã Leonor a ter traído.

Em certo momento, na peça, separo os dois violoncelos por apenas um intervalo de 2ª menor (um meio tom) para criar instabilidade. O objectivo era obter o batimento que ocorre quando se toca duas notas que estão separadas, mantendo-se dentro de uma largura de banda crítica. Isto vai provocar um batimento devido à sua proximidade de harmónicos. Isto pode ser visto como algo desconcertante.

Podemos verificar o intervalo de 2ª menor no compasso nº6 – o primeiro violoncelo toca Mi, enquanto o segundo toca Mi bemol.

No fim da peça, repito o mesmo processo, com a diferença que desta vez o primeiro violoncelo toca Ré e Mi, enquanto o segundo se mantém no Ré#. Isto vai causar uma sensação estranha e imediata de resolução, mantém o intervalo de 2ª menor.

The image shows a musical score for two cellos, labeled 'Cello 1' and 'Cello 2'. The score is in 6/4 time and consists of 13 measures. Measures 1 through 7 are shown in a single system, and measures 8 through 13 are shown in a second system. The key signature has one flat (B-flat). In measure 6, Cello 1 plays a D5 note (Mi) and Cello 2 plays a D-flat5 note (Mi bemol), creating a minor second interval. In measure 13, Cello 1 plays a D4 note (Ré) and Cello 2 plays a D-sharp4 note (Ré#), also creating a minor second interval.

Figura 28: Compassos iniciais da peça.

A descoberta de Santiago - *Sombra*

Enquanto rezava na igreja onde costuma ir, Santiago ouve vozes que vêm de uma sala junto ao altar. Ao entrar pela sala, depara-se com a Irmã Leonor a proferir numa língua desconhecida. Neste momento, Santiago percebe que não poderá deixar que a sua irmã se faça acompanhar por ela.

Nesta cena optei por utilizar uma música empática, que ajuda a criar a tensão criada pelo aspecto visual, visto que será o primeiro ponto importante do filme, pela qual se desenvolverá a narrativa.

Antes de entrar na sala onde está Irmã Leonor, a música consiste em apenas tímpanos e uma orquestra que toca apenas uma nota em staccato, conhecido como *orchestral hit*, que simulam o andar lento e expectante de Santiago (Figura 28).

Assim que encontra Irmã Leonor a proferir, a peça toma um caminho mais melódico que acentua o drama pretendido. Esta peça está em Dó menor, cujo acorde da tónica é arpejado inicialmente por um violoncelo que utiliza a técnica de tremolo. O foco da peça volta novamente à sua parte rítmica quando Irmã Leonor encosta a porta da sala onde se encontra enquanto Santiago foge para casa, para avisar Jacinta.

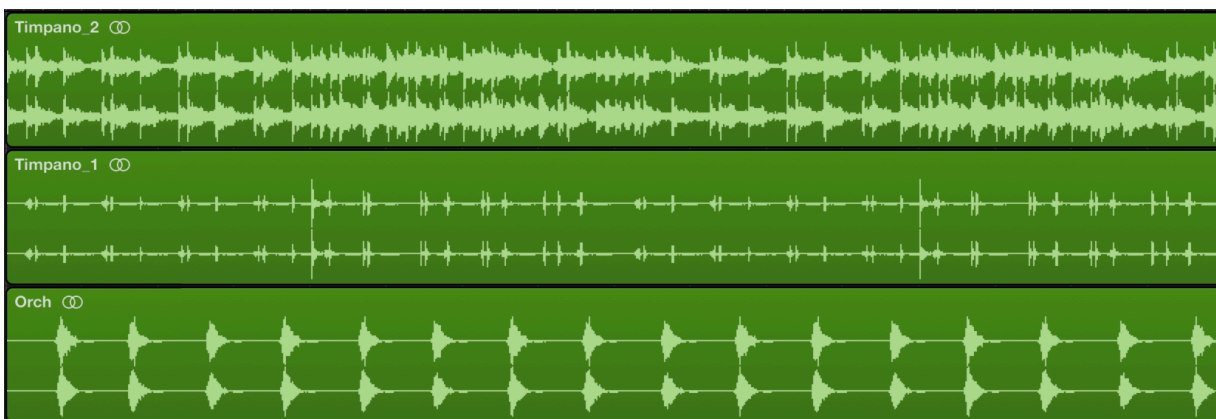


Figura 29: Representação gráfica da peça



Figura 30: Suspense quando Santiago ouve vozes

As intenções de Irmã Leonor

Em dois dos momentos em que Irmã Leonor pronuncia sobre as suas intenções, utilizo um crescendo orquestral para anunciar que um acontecimento importante estará iminente. Ambas coincidem com um corte na imagem.

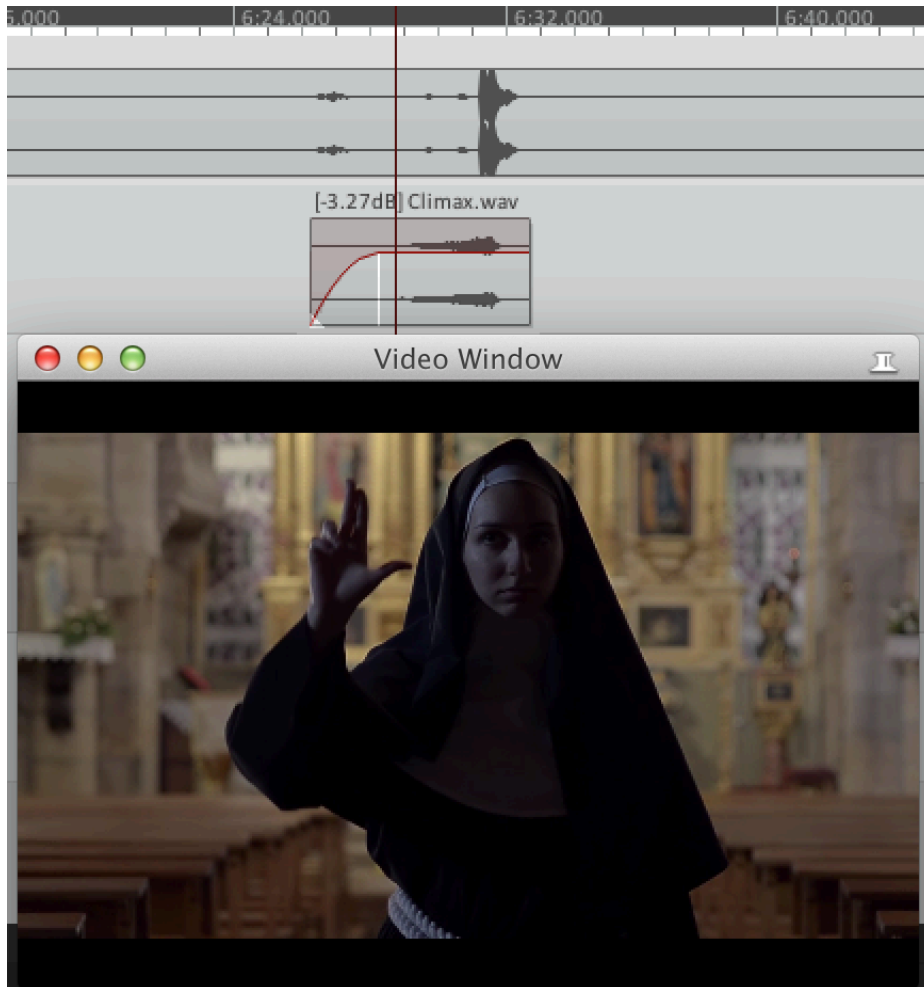


Figura 31: Projecto no reaper que mostra sincronismo entre som e imagem

Jacinta castigada - Sombra

Esta acção é desenvolvida em várias cenas. Na primeira cena, Jacinta é forçada por Irmã Leonor a ir para a sala onde será castigada. Como esta é frágil e facilmente manipulada, cede.

Entretanto, Santiago, preocupado com Jacinta, vai à igreja à sua procura, quando, misteriosamente, as portas se fecham, trancando-o lá dentro.

Enquanto isto, Irmã Leonor prepara-se para castigar Jacinta.

Nestas cenas utilizo a mesma peça quando Santiago descobre as maldades de Irmã Leonor, com intenção de remeter o espectador à maldade desta personagem.



Figura 32: Jacinta no chão

À espera de Jacinta – Presságio

Depois de irem à missa, Jacinta fica na Igreja para se confessar. Santiago mesmo assim deixa-a ficar e vai para casa. Entretanto, enquanto Jacinta é castigada pela Irmã Leonor, Santiago adormece à sua espera. Enquanto passa o tempo, vemos Santiago em várias posições, para dar a entender que passou algum tempo e Jacinta ainda não tinha chegado a casa.

Entendi que a melhor forma de abordar esta cena era com a implementação de uma música desconfortante. Para isso escolhi um instrumento de cordas chamado *Oud*. O som que as suas cordas, ao serem beliscadas tem um timbre interessante, complementadas por uma orquestra subtil.



Figura 33: Instrumento Oud on Kontakt

Vozes, novamente - Seita

Depois de esperar algum tempo e acabar por adormecer, Santiago ouve, novamente, vozes vindas da sala ao pé do altar. Neste momento, utilizo, novamente, como na cena em que ele se dirige à sala, uma música mais focada na parte rítmica, mas, desta vez, com a diferença que esta componente é complementada por uma massa sonora contínua, criada por contrabaixos em tremolo.

Santiago antigido - Porquê?

Quando encontra Jacinta sendo maltratada Irmã Leonor e se dirige a Jacinta e abraça-a, a massa sonora descomprime-se, aliviando a tensão.

Aproveitando a posição de Santiago, Irmã Leonor, com um candelabro_na mão, atinge-o na cabeça e mata-o. Nesse momento, as características das variadas músicas tocadas anteriormente juntam-se. Para obter este resultado - criei um ostinato - desta forma foi possível criar algo melódico e rítmico que desejava para criar tensão.



Figura 34: Jacinta e Santiago abraçados

O castigo – *Devoção*

Depois do sucedido, Irmã Leonor começa o seu castigo. Durante o seu ritual, uma música intensa, rica em crescendos e de uma massa sonora densa, criada por contrabaixos em tremolo, como numa das peças anteriores.

A peça conta com poucos elementos sonoros distintos, então, para conseguir obter uma grade massa sonora, tive que, quase utopicamente, multiplicar o número de vozes em cada instrumento. Os instrumentos chegam a ter 10 vozes - o que vai criar, inevitavelmente, a massa sonora pretendida apenas com os contrabaixos.

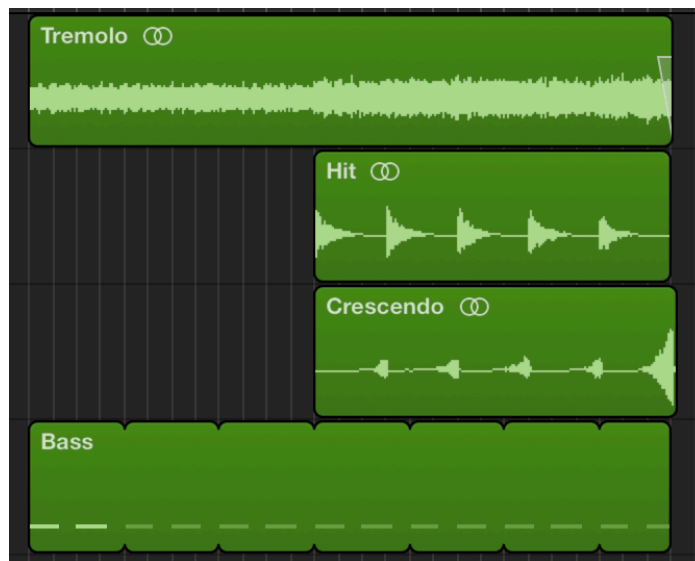


Figura 35: Projecto Logic Pro X da peça



Figura 36: Castigo

Enterro – Irmãos

Feita a cova, Irmã Leonor atira o corpo de Santiago para lá. Jacinta, destroçada, chora enquanto recompõe o corpo do seu irmão. Farta do que se passa, Irmã Leonor não perde tempo e arrasta Jacinta para fora da cova e começa a tapar Santiago com terra.

Nesta cena, optei por utilizar uma música simples que complementasse a tristeza de Jacinta. A peça consiste, apenas, num piano que acompanha Jacinta no seu estado emocional.



Figura 37: Motivo na peça Irmãos

A peça é baseada num motivo melódico, que é tocado frequentemente do início ao fim. Na imagem acima (Figura 37) estão representados os dois primeiros compassos da peça.

Este excerto contém os acordes Fá# menor e Mi maior (subentendido).

A repetição deste motivo dá-se ao longo da peça inteira com algumas alterações. Na figura 38 podemos verificar que foi adicionado a este motivo um baixo mais activo, menos marcante, onde até ocorre um cromatismo de Fá# a Mi.



Figura 38: Repetição do motivo

Predilecta – Devoção

Na cena seguinte, vemos Jacinta a acordar no chão. Mesmo antes da própria o perceber, o espectador já viu que Jacinta acordou com dois chifres na cabeça. Esta olha-se ao espelho, estonteada com o que lhe aconteceu. Entretanto, Irmã Leonor aparece e consola-a, dizendo que se tornou a predilecta do seu deus.

Para esta cena utilizo a mesma peça que utilizei no castigo que Irmã Leonor deu a Jacinta, para, mais tarde, a tornar assim, como vemos nesta cena, para haver um elo de ligação claro entre estas duas cenas, visto que foi o castigo de Irmã Leonor que levou ao estado em que Jacinta se encontra nesta cena.



Figura 39: Jacinta olha-se ao espelho, estonteada

Ritual – Seita

Na próxima cena, a seita, composta por Jacinta, Irmã Leonor e um série de mulheres desconhecidas, inicia o seu ritual. Jacinta é possuída pelo deus, agarra a Irmão Leonor pelo pescoço, comunica com a seita e sai do corpo de Jacinta, fazendo com que ambas caiam.

Para esta cena utilizo, novamente, a peça *Seita*, utilizada anteriormente quando Santiago ouve Irmã Leonor na sala a proferir numa linguagem desconhecida.

Há uma conexão importante entre estas cenas, por isso quis reforçar esta ligação ao utilizar a mesma peça nas duas cenas.



Figura 40: Seita

Santiago volta – Bene

Depois da cena da seita, Santiago “acorda” milagrosamente e desenterra-se. Estupefacto com a situação, olha para o colar que tinha na mão e beija-o, como forma de agradecimento.

Durante toda esta cena, criei tensão com uma atmosfera densa, complementada por *orchestral hits*, como já foi referido, sincronizados com cortes na imagem.

Mais uma vez utilizo contrabaixos em tremolo, mas desta vez, para complementar, utilizo tímpanos, também estes a aplicar uma técnica de tremolo.

A peça desfaz-se num decay ruído, mas rápido, quando Santiago finalmente consegue respirar de alívio.



Figura 41: Santiago depois de se desenterrar

Conversa entre Jacinta e Irmã Leonor - Renascer

Preocupado com a situação da sua irmã, Santiago observa Jacinta de longe. Mais tarde, Jacinta encontra-se com Irmã Leonor . Esta agradece-lhe por a ter feito renascer e que agora eram como uma família.

Nesta cena optei por usar uma sonoridade melancólica para dar a entender ao espectador que realmente Jacinta se entregou completamente a Irmã Leonor e às suas maldades.

Esta peça, que está em 5/4, consiste em, simplesmente, um piano e instrumentos de cordas de orquestra – violinos, violoncelos e contrabaixos. O acorde que dá início à peça é Lá sus4, que contém as notas Lá bemol, Ré bemol e Mi bemol. (figura 42)

O final da peça acaba com exactamente o mesmo acorde, transposto três meios tons acima – Si sus4 – que contém as notas Si, Mi e Fá#. (figura 43)

The image shows the first two systems of a musical score for piano. The score is in 5/4 time and begins with a key signature of one flat (B-flat). The first system is marked with a '1' and the second with a '2'. The piano part features a melodic line in the right hand and a bass line in the left hand. The right hand starts with a half note G4, followed by quarter notes A4, Bb4, and C5. The left hand starts with a half note F4, followed by quarter notes G4, A4, and Bb4. The second system continues the melodic and bass lines with similar rhythmic patterns.

Figura 42: Primeiros compassos de Renascer



Figura 43: Últimos compassos de Renacer

Fim

Na cena final, Jacinta, querendo-se vingar de Irmã Leonor, encontra-se com esta na igreja e agarra-a no braço e força-a a levantar-se. Quando isto acontece, Santiago, que julgavam estar morto, aparece para impedir Jacinta de fazer mal a Irmã Leonor. Jacinta não dá ouvidos ao seu irmão e retira do seu bolso uma navalha com a qual degola Irmã Leonor.

Nesta cena utilizei, novamente, a peça *Seita* porque resume a atmosfera do filme e tem a capacidade de criar a tensão pretendida para o desfecho do filme.



Trailer

Juntamente com o desenvolvimento da banda sonora, para esta longa metragem, tive ainda que fazer a música para o trailer do mesmo filme.

A ideia do realizador foi criar uma atmosfera de suspense, que resumisse em alguns minutos o que o filme tem como objectivo transmitir – mais uma vez tive de abordar a imagem e interpretá-la, com a minha música, de uma forma empática.

A música conta muito com elementos bastante presentes ao longo do filme, como é o caso de *hits* orquestrais, crescendos e tímpanos. O realizador pretendeu fazer um jogo com a imagem e som – quando a imagem cortava, um som mais forte aparecia – por isso utilizei os *hits* orquestrais para fazer esse sincronismo.

Para além disto, a música para o trailer é uma colagem de várias músicas que estão presentes no filme.

Conclusão

Moon

Foi um trabalho recompensador, pois aprofundei aspectos composicionais e teóricos, numa área que me interessa bastante. É a primeira vez que realizo um trabalho neste âmbito e espero que no futuro tenha a oportunidade de realizar mais do mesmo género, não só relacionado com o cinema, mas com qualquer trabalho que envolva a imagem.

Este trabalho foi também interessante pela diferença de ambientes criados por mim e por Clint Mansell, com base nas mesmas imagens.

Bene Mortem

A segunda parte deste projecto consistiu, novamente, no desenvolvimento de uma banda sonora, mas realizada de uma maneira diferente. Desta vez trabalhei para um filme original, feito na Escola Superior de Artes Aplicadas e tive a oportunidade de contactar e discutir ideias com o realizador, apesar de alguns contratempos. Ratificando, espero que no futuro tenha mais oportunidades de desenvolver projectos destes, de modo a concretizar, na minha carreira, alguns dos meus objectivos. É também do meu interesse, desenvolver o meu trabalho nesta área e alargar a minha capacidade de realizar música noutras vertentes, ainda mais desafiantes.

Bibliografia

Chion, M.- Audio-Vision: Sound on Screen - (1994). Columbia University Press

Thompson, K. & Bordwell, D.- (2008), Film Art - An Introduction 8th (Eighth) Edition, McGraw-Hill

Gonçalves, H.- (2009) Significação Musical e Definição de "Espaços" Cinematográficos: Trilogia da Morte de Gus Van Sant

Cavalcanti, A.- (1939) Sound in Films

Wierzbicki, J.- (2012) Music, Sound and Filmmakers: Sonic Style in Cinema

Altman, R.- (2007) Silent Film Sound

Bribitzer-Stull, M.- (2015) Understanding the Leitmotif: From Wagner to Hollywood Film Music