

Música para Cinema: Porosidade e Identidade*

Helder Filipe Marques Pereira Gonçalves†

Índice

1 Identidade de uma relação	3
2 Identidade de uma Música	6
3 Identidade dos Personagens	10
Conclusão (Identidade de uma Linguagem)	12
Referências	13

Resumo

Baseado na análise de excertos de filmes de Gus Van Sant e Francis Ford Coppola, entre outros, o presente texto pretende abordar a questão de como os elementos sonoros diegéticos e não diegéticos (essencialmente musicais) se relacionam. Nesta análise propomos critérios de alguns autores do campo da teoria do cinema, da semiótica e da filosofia, como Michel Chion, Roland Barthes, Gilles Deleuze ou Gregg Redner, úteis para a descrição do papel da música na construção de significados associados aos personagens, aos filmes em questão e à linguagem cinematográfica.

Tentamos considerar a banda sonora ora como uma soma de sensações musicais, ora como um conjunto de diferentes objectos

*“Música para cinema: Porosidade e Identidade”. In: *Mátria XXI*, nº2, Junho de 2013, Santarém (ISSN: 2182-6544).

†Assistente Convidado na Universidade da Beira Interior.

que se podem perscrutar através de diferentes atitudes de escuta. Estas abordagens diversas marcam a lógica de uma comunicação entre realizador e espectador, para a qual a música tem um papel importantíssimo. As identidades mais desenvolvidas ao longo deste texto serão as da relação imagem-música, dos personagens e da música em si mesma.

O conceito de banda sonora de um filme não é um conceito consensual e tanto pode incluir a música, como tudo o que nele é sonoro. Tudo o que num filme é sonoro pode ser pensado como música? Há certamente casos em que a resposta é sim, como defende Michel Fano, ou como o conceito de *continuum sonoro*, de Deleuze, parece permitir. Indício de que qualquer som tem potencialidades musicais é o facto de que a chamada música não diegética, no cinema, poder ser substituída por sons não diegéticos¹. Estes sons são capazes de cumprir uma série de papéis que são habitualmente atribuídos à música e, em determinadas situações, são capazes de ir mais além no cumprimento dessas funções. A transgressão de certas fronteiras (ir além da diegese ou ir além do que nos

¹“som não diegético – som cuja fonte aparente não está no continuum espaço-tempo da cena mostrada no ecrã” (Chion, 2009, p. 480).

é apresentado, por exemplo) pode ter uma série de repercussões no modo como recebemos um filme: descobrir a identidade de um som (percepcionando-o mais ou menos musical), relacioná-lo com outras experiências fílmicas ou reais, sentir a poesia que Chion (2009) atribui ao mistério da incerteza do fora de campo/não diegético, são aspectos que moldam a experiência fílmica de cada um de nós, a quem é muitas vezes pedida uma audição atenta e cuidada.

É sabido que algumas abordagens mais filosóficas ou psicológicas na análise de filmes facilitam uma maior empatia entre som e imagem e permitem tecer relações que as abordagens mais centradas no musical ou no visual não lograriam alcançar. É numa abordagem multidisciplinar que autores como Gregg Redner defendem o seu trabalho e anunciam a pertinência do respectivo pensamento analítico de índole, eventualmente, mais filosófica. A obra de Redner², baseada em Gilles Deleuze, é interessante por nos conduzir a pensar o conceito de identidade, aplicado a elementos tão variados como sejam o compositor, a banda sonora ou a relação música-imagem. Importa desde já notar que a identidade que está por trás do conceito “música” é, hoje em dia, muito distante daquilo que era 60 anos atrás. Para tal evolução contribuiu enormemente o trabalho de compositores como Pierre Schaeffer, que com a sua *musique concrète*, atribuída potencialidades musicais a qualquer “objecto sonoro”. Mas também o próprio cinema cedo acolheu e divulgou novas sonoridades – “concretas” ou electrónicas – as quais permitiam criar

²Salientamos o seu *Deleuze and Film Music: Building a Methodological Bridge Between Film Theory and Music* (2010).

novos ambientes, mundos ficcionais, estimular modos de sentir o tempo e o espaço da forma diferente e peculiar que Deleuze atribui ao mundo pós Segunda Guerra Mundial (Redner, 2010).

Michel Chion (também ele compositor de *musique concerté*), autor de um longo glossário³ para o tema do som no cinema e outros meios audiovisuais, propõe, entre outros, os termos “música de cena” e “música de fosso” para descrever aquilo a que nós chamaremos, de aqui em diante, música diegética e música não diegética, respectivamente. Ao optar por uma nomenclatura proporcionada pela tradição operática, Chion revela a influência da sua formação como músico. Assim, aproximar-se-á da posição de todos aqueles que vêem o cinema como uma “obra de arte total”, que provavelmente seduziria Wagner e outros compositores não contemporâneos das experiências fílmicas nascidas com o século XX. Um outro termo utilizado por Chion é o de “porosidade”, termo que só metaforicamente pode ter relação com a Música ou com o sonoro. Este termo destaca-se por permitir descrever o grau de eventual influência mútua existente entre o mundo diegético e as opções sonoras não diegéticas. Ainda de Chion recolhemos os termos “real diegético” e “real cinematográfico”, que descrevem dois mundos que se podem influenciar reciprocamente, ou, pelo contrário, ser estanques (obviamente o primeiro mundo é apresentado dentro do segundo). Em termos sonoros, esclarece Chion, temos um bom exemplo da existência de porosidade se um pianista que toca em cena for acompanhado por uma orquestra de cordas inexistente na-

³Este glossário está disponível online em <http://www.michelchion.com>.

quela “realidade” em que a história se desenrola. A orquestra de cordas é claramente pertencente ao real cinematográfico, mas entra em forte ligação – musical – com os sons do piano, esses sim diegéticos⁴.

Acreditamos que a referência aos cinco códigos que Roland Barthes desenvolve em *S/Z*⁵ (análise estruturalista a um conto de Balzac) nos serão úteis para a análise de uma nova porosidade, desta feita ao nível das relações existentes entre determinado filme e outros filmes ou outras experiências que o espectador eventualmente tenha vivido. Estes códigos permitem também uma maior proximidade na abordagem narrativa a contextos artísticos tão diversos e específicos como sejam a literatura, o cinema e a música, por focarem os processos pelos quais lhes atribuímos significados. Para o caso do cinema, estes cinco tipos de processos estendem as hipóteses de análise formuladas nas “quatro escutas” apresentadas por David Sonnenschein, no seu livro que é referência no estudo do design sonoro no cinema⁶.

1 Identidade de uma relação

Redner (2010), lembrando o “tornar-se” (em conjunto) a que Deleuze alude e o “combate entre” música e imagem toca num ponto chave da relação entre estas duas facetas. Ao traçar um percurso histórico em torno desta relação Redner lembra cineastas importantes, eventualmente mais ligados a uma “escola do paralelo”, ou a outra, “do contra-

ponto”⁷. É conhecido o papel de Eisenstein, na implementação⁸ deste último conceito, se bem que, segundo Nicholas Cook, existam opiniões, como a do compositor Hans Eisler, que considerava que aquele cineasta não teria conseguido evitar a redundância, no tratamento da sua montagem vertical (Cook, 1998)⁹. Sem dúvida que estas duas tendências, opostas por natureza, continuam a marcar a diferente identidade da obra de determinados realizadores (e/ou compositores), e não deixam de ser notórias na análise de uma identidade do momento artístico contemporâneo e de cada uma das suas variadas manifestações. A criação de um sentido específico, um “terceiro algo” (Eisenstein, 1975, citado por Cook, 1998) que se mostra como sendo mais do que a soma de música e imagem está patente nos excertos abaixo comentados, da autoria de realizadores que consideramos saberem bem como lidar com o conceito contraponto.

No cerne de uma análise do contraponto ou do paralelismo existentes entre música e imagem está a necessidade de verificação de quais os elementos pertencentes à esfera diegética e de quais os elementos que estão fora da *mise-en-scène* (sonora). A comumente apelidada “banda sonora” – música não diegética – pode possuir uma série de funções, ora próximas de reforça-

⁴Um exemplo assim existe no primeiro filme de Coppola comentado mais abaixo.

⁵Barthes, R. (1999). *S/Z*. Lisboa: Edições 70.

⁶Sonnenschein, D. (2001). *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema*. Studio City: MWP.

⁷Redner relembra o nascer destas duas perspectivas concorrentes, com os textos inaugurais de Kurt London, situado do lado da defesa do paralelismo, e Pudovkin e Eisenstein defensores do contraponto entre música e imagem.

⁸Implementação operada tanto em textos teóricos como na sua produção cinematográfica, onde é célebre a colaboração com o compositor Sergei Prokofiev.

⁹Cook (1998) comenta que as composições para filme de Eisler não conseguem suportar cabalmente a crítica negativa feita a Eisenstein.

rem metonimicamente¹⁰ o que se passa em torno dos personagens, ora capazes de expressar o íntimo dos personagens (ou forçar a nossa própria emotividade); outras vezes têm funcionalidades meramente técnicas (Roman, 2008)¹¹.

Entendemos como mais ousada a atitude de alguns realizadores (ou, por vezes, dos seus designers de som), que permite criar ambiguidade entre o que é música diegética e não diegética – “ambidiegética”, segundo Morris (2004) – possibilitada por uma porosidade que permite a comunicação entre diegético e não diegético. Igualmente mais ousada parece ser a atitude que propõe uma atenção ao nível da chamada “escuta reduzida”¹², mesmo que não estejamos na presença de música no sentido mais tradicional do termo. Como exemplo de permeabilidade destas relações escolhemos um exemplo de *Last Days* (2005), de Gus Van Sant: na cena em que o músico sobe as escadas do seu casarão, o que parecia ser uma característica do “som território”¹³, um relógio de pêndulo a dar as horas, estranhamente persiste em soar e transformar-se (como se de *musique concerté* se tratasse) em algo estranho para nós.

¹⁰Pensamos nalgumas funções da música, por exemplo aquela a que Roman (2008) dá o nome de “local referencial”. Um exemplo, por nós exposto numa anterior análise (2010), encontra-se no filme *Tetro*, no qual a música nos recorda constantemente que a história se passa na Argentina.

¹¹Roman (2008) apresenta uma lista exaustiva de 30 funções, divididas pelas categorias: externas, internas e técnicas.

¹²Schaeffer e também Sonnenschein, entre outros, propõem este termo para uma audição do som pelo som, pelas suas qualidades e não segundo uma relação com uma fonte sonora ou um contexto específicos.

¹³O conjunto de sons que nos permite identificar o local e suas características acústicas. O termo é apresentado por Chion no glossário acima mencionado.

Significará uma situação ameaçadora? um desequilibrado interior do personagem visível na cena? É nesta passagem de som com fonte reconhecível que passa a não ser reconhecível, de som diegético a não diegético que surge um forte efeito de “mitificação”, que Brown (1994) associa ao papel da música no cinema.

Esta mitificação acima referida é feita, nesse exemplo, com uma “desterritorialização”¹⁴ (Deleuze, 1989, citado por Redner, 2010) dos sons diegéticos, que se mantêm audíveis, mas tornados irreais (inverosímeis dentro da diegese). Ao tornar-se uma “dissonância audiovisual” (Chion, 1990), o som de relógio, manipulado, obriga-nos a uma leitura desta cena do filme que sai fora do objectivamente diegético e nos leva a indagações extra-diegéticas e de índole referencial¹⁵. Harry Savides, director de fotografia em filmes de Van Sant, nomeia numa entrevista¹⁶ os enquadramentos fixos e a ausência de uma música empática como dois exemplos de como o realizador joga com a imaginação do espectador. Curiosamente, no plano com enquadramento fixo, correspondente à cena acima mencionada, existe uma outra dissonância, desta vez visual: o personagem sobe as escadas, mas desce no enquadramento (pertencente ao “real” a que Chion chama “cinematográfico”).

David Sonnenschein, designer de som em

¹⁴O termo “desterritorializar”, em Deleuze, associa-se a uma quebra na sensação de segurança inerente a um espaço circunscrito conhecido; associa-se igualmente à ideia da música como um “tornar-se” algo contínuo (Redner, 2010).

¹⁵No sentido da escuta referencial (Sonnenschein, 2001), descrita de seguida.

¹⁶Visualizada em Sant, G.V. (Real.). (2002) *Gerry* [Filme]. E.U.A.: Lusomundo Audiovisuais.

cinema, baseando-se em escritos de Michel Chion, aponta a importância de cada um de quatro tipos de escuta: causal, reduzida, semântica e referencial, esta última de sua lavra, na recepção de todos os sons de um filme. No primeiro tipo, a escuta que simplesmente detecta - habitualmente - qual é a fonte sonora, assenta o nosso entendimento acerca de a qual lado da fronteira diegético/não diegético pertence um som e se eventualmente este a transgride (promovendo o carácter poroso a que Chion alude quando tal acontece). Para o caso da música não diegética, que claramente identificamos como tendo origem no autor do filme - que com frequência se torna explícito -, temos muitas vezes que ir além da constatação de que não pertence ao “real diegético”. Enquadrado no tipo de escuta a que Sonnenschein chama referencial, temos o nosso saber cultural, que permite associar um determinado tipo de música a um certo tipo de acontecimento. Mesmo sem vermos as imagens, se apenas ouvimos uma música do tipo marcial, com rufos de tambor, rapidamente associamos a uma situação militar; se ouvimos uma música tonal tocada por instrumentos de corda, com um ritmo harmónico lento, com um instrumento de sopro a fazer uma melodia também calma muito provavelmente estamos perante um contexto romântico. Desde os primórdios do cinema existem estes tipos de momentos de paralelismo entre a música e o contexto diegético que a mesma acompanha¹⁷, algo que era prática corrente quando o cinema era acompanhado por músicos ao vivo. Ainda hoje encontramos mui-

¹⁷Sonnenschein apresenta uma tabela com o impacto emotivo que cada tipo de expressividade musical despoleta habitualmente (Sonnenschein, 2001, pp. 108-109).

tos exemplos deste tipo, nos quais afirmamos imediatamente que a música é empática.

Embora o paralelismo mencionado tranquilize os espectadores - e, talvez devido a isso -, cedo se vêem manifestações de casos opostos, no qual uma música anempática força o espectador a tomar uma posição como co-construtor do significado de tais momentos nos quais a empatia não é possível. Num exemplo por nós (2010a) anteriormente analisado¹⁸, de um filme de Gus Van Sant - *Elephant* (2003) -, não só o que a música lenta transmite é indiferente às imagens de jogo num liceu americano, como tampouco se relaciona como possível significante do tipo de rapaz que a câmara segue. O “desterritorializar” efectuado pela música do andamento lento da Sonata *Ao Luar*, claramente anempática, cria uma “supra-realidade” (Redner, 2010) a que o jovem é alheio e à qual se virá a subjugar, impotente. Este forte efeito de fora-de-campo absoluto, temporal, contrasta com o que por vezes encontramos nalguns filmes, nos quais a citação de músicas (canções, por exemplo) é um mero índice de pertença a uma comunidade imaginária (Mouellic, 2003), ou tem o papel de apelar ao “código semântico” a que Roland Barthes alude em “S/Z”. Este código remete para o poder de conotação que alguns elementos da narrativa possuem, permitindo que certas leituras mais ricas sejam processadas pelo espectador. Tanto o código semântico, como o código cultural - mais do que os outros três (proiarético, hermenêutico e simbólico) - partem do princípio de que o espec-

¹⁸Este excerto é comentado num contexto no qual se constata a estruturação de divisão ternária (ABA), capaz de potenciar a “mitificação” anteriormente referida e a existência de uma “supra-realidade” (Redner, 2010).

tador consegue percorrer a “distância que o autor sabe introduzir entre a forma do signo e o seu conteúdo” (Barthes, 1993). Segundo Barthes, esta distância – desde que não abandone “os limites do inteligível” – é sinal de verdadeiro valor estético num filme.

A impossibilidade de superar a distância mencionada foi por nós testada recentemente junto de grupos de alunos, com uma cena do filme *A Marcha dos Pinguins* (2005). Neste filme, onde é claro como a organização dos pinguins para conseguirem sobreviver é perfeita ou muito perto disso, resulta ser relativamente óbvio o porquê da inclusão, como música¹⁹ não-diegética, do som de uma orquestra a afinar. Do contraponto entre sons diegéticos (movimentos no gelo) e não diegéticos (de músicos de orquestra a preparar-se antes da entrada do maestro) surge a metáfora “pinguins-músicos”, que só é transmitida caso a escuta causal actue convenientemente (e com ela a escuta referencial²⁰, capaz de incluir as qualidades de competência e organização do grupo de músicos). Assim, consideramos que tanto as propostas de “sensações puras” (como aquelas que Deleuze atribui ao cinema moderno), como o “terceiro algo” de Eisenstein (que surge do contraponto), ou o paralelismo entre som e imagem, pedem que o espectador active uma série de competências, com as quais a interação entre mundos diegético, fílmico e

extra-fílmico se pode efectuar da forma mais interessante e completa.

2 Identidade de uma Música

Chion faz depender da imagem duas características essenciais da nossa percepção do som em geral e da música em particular. Elas assentam na consideração de que não existe um enquadramento sonoro, isto é: dizemos que uma determinada música está dentro de campo se, por exemplo, vemos o rádio que toca; dizemos que está fora de campo se acreditamos que aquele rádio faz parte da cena mesmo não o vendo (devido à reverberação daquele espaço, ao facto de já termos visto o rádio antes, etc.); dizemos que é não-diegético se não fizer parte da cena, indubitavelmente. Acusmático ou não acusmático, diegético ou não diegético são categorias que, por um lado, não se esgotam neste reconhecimento, mas que, por outro, são capazes de determinadas significações. Numa cena de *Milk* (2008), o som que “deveria” acompanhar as imagens que visualizamos, alusivas a uma campanha política de rua, é suspenso²¹ e só ouvimos uma ária de ópera, neste contexto não diegética²². Num outro plano, interior, vemos o personagem principal, Harvey Milk, a ouvir a mesma ária no seu escritório e percebemos que as imagens

¹⁹A utilização do termo música, aqui, é algo suportada pelo facto de o compositor Edgard Varèse ter construído uma obra (*Tuning Up*) cujo início é muito semelhante aos sons orquestrais apresentados no filme *A Marcha dos Pinguins*.

²⁰A escuta referencial apela a um processo de significação equivalente ao do código semântico de Barthes.

²¹Esta privação do som da cena tem aqui um papel mais de índole estrutural; no exemplo de *Crash*, mais adiante, veremos que o impacto é bem maior.

²²Se prestarmos atenção o som da música parece estar a ser reproduzido num espaço fechado, ganhando um carácter de pertença ao mundo diegético. Em Cinema por vezes são gravados sons num determinado espaço, processo a que os americanos chamam “worldizing” (Yewdall, 2007); isto pode ter sucedido naquela divisão específica ou artificialmente recriado.

sem som eram fruto da sua recordação, enquanto desfrutava da audição. Neste contexto, a música alia-se à montagem para ajudar a ligar momentos temporais distintos, vividos pelo personagem. Uma certa ambiguidade entre o que parecia ser não diegético e afinal vem a ser diegético, quebra a compartimentação – o oposto à porosidade, segundo Chion – que em termos sonoros parece querer marcar este filme.

Muitas vezes, a adição de música e sua função num determinado contexto podem ser analisadas tendo em conta o seu conteúdo, o qual será mais importante do que o reconhecimento de um espaço de proveniência ou de um estilo – significante que nos leva a construir a imagem do personagem ou do momento e espaço da acção. Para Novak (1997) – numa reflexão apenas musical, distanciada do cinema – a música possui três domínios analisáveis: do absoluto, afectivo e programático. Em cinema, é frequente falar-se no segundo domínio, nomeadamente a respeito das emoções e da psicologia dos personagens, ou mesmo das nossas. Um esforço programático por parte do compositor, isto é, o tentar contar uma história só com a música é algo estranho em cinema. No entanto não são raros os exemplos de realização de imagens para músicas muito sugestivas, narrativamente falando. Talvez o caso mais conhecido seja a *Fantasia*, da Disney, adaptação narrativa construída a partir de (e com) músicas eruditas.

Novak relembra Barthes e o conceito de código “proiarético” quando fala na música pensada segundo um critério absoluto (isto é, do som pelo som, a escuta reduzida): a sucessão de notas, de frases musicais, harmonias, etc. tem uma lógica interna, delineada de forma auto-suficiente. Mas por

vezes levanta questões aos ouvintes, suscitando o código hermenêutico, que Barthes associa a um enigma. Consideremos, por exemplo, porque pára de repente determinada música? Ou por que motivo uma cadência não resolveu e foi para um acorde de 7^a diminuta? As respostas musicais dão-se musicalmente! Excepto no cinema: aqui é normal obtermos respostas (para as tais paragens, por exemplo) nas imagens que visualizamos. Quanto à duração do material musical encontramos duas posições extremas, dependendo uma delas inteiramente da visualização das imagens – o que implica uma subordinação do compositor, algo nem sempre pacífico (Redner, 2010). Esta primeira posição desconsidera o código proiarético, uma vez que se trata da composição de simples dicas sonoras para criar determinados “efeitos”: por exemplo, um simples tremolo isolado existe – desde a *seconda pratica* de Monteverdi, no séc. XVII – para sugerir tensão²³. Esta tensão necessita, para ganhar significado, de uma imagem que materialize o que até ao momento seria subjectivo e, pelo isolamento, sem lógica musical.

Podemos dizer que a música é subjectiva; mas, também, que ela adquire rapidamente um significado específico, conforme a associação concreta que a complementa. Obras como o Op.116a de Shostakovich ou a Sinfonia nº7 (Antártica) de Vaughan Williams são apenas acerca de Hamlet e Dinamarca ou acerca da expedição do Capitão Robert Scott e sua equipa quando vemos as imagens dos filmes nos quais estes materiais musicais surgem. Mas esta possibilidade de criar obras

²³Hoje em dia novas opções existem para criar tensão: retrogradar um som, acrescentar um som electrónico com demasiado *reverb*, etc.

musicais autónomas, eventualmente recorrendo a formas antigas – como a forma Sonata, para o exemplo de Shostakovich (Redner, 2010) – só é possível para os casos em que a música não diegética flui de uma forma mais tradicional, com espaço para que o código proiarético vingue. Redner lembra o exemplo da colaboração de Prokofiev com Eisenstein, na sequência da Batalha do Gelo, em *Alexander Nevsky*, para a qual a música foi composta antes das imagens. Nestes casos, aspectos da lógica musical – ritmos, estruturas formais, texturas – influenciam a montagem e outros aspectos da técnica cinematográfica, os quais herdaram aspectos proiaréticos da evolução sonora. Encontramos em filmes recentes, como em *Milk*, uma espécie de fusão entre a existência de tempo para que a música se desenvolva e a apresentação de ideias musicais curtas (motivos, por exemplo). Numa das cenas deste filme de Van Sant, encontramos uma música não diegética que acompanha um narrador, permitindo manipular o espaço e o tempo da forma eficaz que se lhe reconhece (Chion, 2009). Este acompanhamento da elipse temporal termina quando dois acordes ouvidos com a saída de Milk de uma cabine de provas de vestuário pontua – é um “ponto de sincronização” (Chion, 1990) – a chegada a um outro espaço-tempo da história. Marca, de igual forma, a relação entre um movimento do personagem e um som (dos acordes) não diegético.

Por vezes a fronteira entre sons diegéticos e não diegéticos é tão ténue que o espectador mergulha num ambíguo *continuum* sonoro, onde sons de diversas proveniências são propostos ao seu aparelho auditivo numa experiência de sensações. Rompendo com o que seria uma “normal” banda sonora, com-

positores como Michel Fano propõem uma “partitura sonora” composta por (ou baseada em) todos os elementos de cena (diálogo, ruídos, etc.) e à qual acrescenta sons não diegéticos. Alain Robbe-Grillet (com quem Fano colaborou) diz-nos²⁴ que Fano pretende que tal audição se faça com os olhos fechados; que advoga um verdadeiro contraponto bi-sensorial, reforçada que está, da parte do compositor/designer de som, a “singularidade do material” sonoro (Redner, 2010).

Esta posição distancia-se da diferenciação que Chion pretende fazer entre os sons que compõem a banda sonora. Usamos nós aqui este termo, banda sonora, para incluir todos os sons – tudo o que faça vibrar o nosso tímpano – mas que, segundo Chion, se deveria dividir em categorias (diálogo, sons ambiente, ruídos, música). Entendemos, no entanto, ser pertinente valorizar (como o faz Redner) o conceito de “sensação” – com extensões “rizomáticas”, é certo, mas – que valoriza a nossa capacidade mental de fazer relações entre aquilo que ouvimos num filme e aquilo que ouvimos anteriormente (nesse ou noutros filmes) ou que vivemos anteriormente (na vida real). “Galope” e “ritornello” (Deleuze, 1989) são duas faces da experiência sonora e temporal do cinema, com momentos em que a música/banda sonora anima o avançar dos acontecimentos e momentos em que voltamos a cair na recollecção das memórias citadas. cremos, como Fano, que a tese de Chion, de que “os sons do filme não formam, colocados à parte da imagem, um complexo em si mesmo dotado de uma unidade interna” (Chion, 1990, p. 36), não é totalmente válida. Em situações limite to-

²⁴Numa entrevista apresentada no DVD presente na filmografia.

dos os sons podem estar inseridos em lógicas musicais ou, numa atitude diferente de comunicação, qualquer som pode estimular conotações de ordem cultural.

Se ouvirmos atentamente um momento do filme *Youth without Youth* (2007) em que o personagem principal toma pela primeira vez consciência de que os nazis o pretendem capturar, usaremos a “escuta referencial” para entender a música – alguns usarão a expressão “efeitos nos instrumentos” – como ameaçadora e ligando claramente ao carácter “de rapina” que um som de corvos – usamos a “escuta causal”, para o reconhecer – também não diegético, possui. Esta facilidade de juntar som e música assenta no propósito de nos fazer sentir o filme da forma “cristalina” proposta por Deleuze (1989), onde momentos temporais coexistem, dentro e fora do ecrã. De que tal som de corvo (obviamente adicionado na mistura final do som do filme) podia vir da cena (já que se passa em ambiente de floresta) não há dúvida; mas este som é cúmplice da música (não diegética) e do ambiente que esta gera. Num outro momento do mesmo filme, determinados sons de carácter abstracto, desconhecidos, manipulados em computador, ligariam timbricamente e musicalmente com os sons acústicos, seguindo a proposta de Fano de fecharmos os olhos para ouvirmos o som pelo som. Curiosamente, aquele elemento musical electroacústico, não diegético, vai ser interpretado como o som da mente extraordinária do personagem principal, mente esta que no momento em questão manipula a mão de um nazi, que empunha uma pistola. Temos aqui aquilo a que Rudy (2007) chama “sons diegéticos abstractos”, já que na realidade nenhuma mente, no mundo real, faz aquele som. Temos também uma aproxima-

ção estética, musical, à escuta reduzida que Michel Fano solicita e que se fundamenta nos princípios da chamada música electroacústica: ouvir qualquer som como potencial som musical. E o papel destes sons no cinema pode ser o que qualquer música – mais tradicionalmente aceite como tal – normalmente assume, nas suas variadas funções.

Inversamente ao postulado, pelos compositores de música electroacústica ou por inúmeros designers de som ligados ao cinema, de que qualquer som ou combinação de sons pode ter funções musicais, temos a hipótese contrária: o conceito de “música como som”, conceito que, segundo Chion (2009), tem uma primeira emancipação nos anos 60, pela qual Enio Morricone terá sido um grande responsável. As quatro escutas invocadas por Sonnenschein parecem unir todos os esforços existentes para definir a identidade e o papel da música de cinema. Podemos entender que pode haver diferentes percepções de um mesmo fenómeno sonoro/musical como no exemplo seguinte. Em *O Americano* (2010)²⁵, num momento em que o personagem está sentado num café, podemos ouvir a música ambiente: (1) como um som de fundo de um rádio que toca (escuta causal), (2) como música anempática (escuta referencial), (3) como uma sonoridade estruturada regularmente – diferentemente dos outros, sons diegéticos – (escuta reduzida), (4) ou ouvir a letra da canção que, por nada estranha coincidência – ao nível do real fílmico – é o “Tu vuò fà L’Americano”.

Em determinados casos limite a música impõe-se como o principal elemento cinematográfico. Não querendo abordar aqui o

²⁵Filme de Anton Corbijn, com George Clooney no principal papel.

género musical, recorremos, no entanto, a um outro exemplo da Trilogia da Morte (de Van Sant), no qual o real cinematográfico supera o real diegético: em *Gerry* (2002) é interessante verificar como Van Sant recorre a sons facilmente identificáveis (o som dos pés na marcha efectuada pelos dois personagens) para criar uma “música” onde o sincronizar e dessincronizar dos seus passos se parece com o que acontece em músicas minimais repetitivas, como as do compositor americano Steve Reich. Cria-se ali uma opacidade sonora, oferecendo uma experiência temporal pura, com total anulação de uma porosidade que pudesse permitir a infiltração de elementos da diegese neste momento “musical”.

3 Identidade dos Personagens

Como nos lembra Redner, algumas frases de Deleuze sugerem que a “música não é apenas o que ouvimos, isto é, som, mas mais especificamente o que transmite, que podemos entender como uma força transmitida através da sensação” (Redner, 2010: 88). Forças e fraquezas interiores dos personagens são pontos fundamentais da riqueza inerente à utilização de música no cinema. Mouellic lembra o mundo interior de assassinos e a aceleração de melodias – que eles próprios assobiam – para marcar a aproximação de acções trágicas (Mouellic, 2003). É o código proairético musical, activo, a emprestar as suas nuances de tensão, relaxe, expectativas à nossa avaliação da narrativa. Por vezes essa lógica opõe-se às imagens: em *Paranoid Park* (2007), por exemplo, na cena do duche temos um som electrónico que evolui em frequência. Este glissando para o agudo reforça o “quadro” sonoro, com sons de água

(não os do duche) e pássaros (não os dos azulejos que vemos), que coloca o personagem fora de uma lógica temporal estruturada e clara. Todo o espectador é forçado a experimentar, com o contínuo contraponto existente entre imagem e som, a desorientação do personagem. É-nos dado, como sensação pura²⁶, o “artifício deformativo” necessário para a obtenção de uma “audição subjectiva” do personagem (Chion, 2009).

É frequente encontrarmos no cinema a música a transmitir a sua força – os seus atributos, segundo Cook (1998) – aos personagens, às situações pelas quais passam e às suas acções. Aquela que à partida seria uma música improvável, um Prelúdio de Bach cantado pelos Swingle Singers, empresta numa das cenas de *Milk*, o carácter seguro (no código proairético, musicalmente falando), competente (vozes humanas a cantar música instrumental) e humano que possui (gerado pelo código simbólico, através da antítese vozes masculinas – vozes femininas). A nossa simpatia pelos personagens aumenta graças a adições musicais como esta, num filme em que pode ser relevante gerir questões de preconceito que alguns espectadores trarão consigo para a sala do cinema.

A importância dos personagens pode ganhar relevância no contacto com o não diegético e no modo como eles são capazes de o influenciar. Personagens, por vezes conseguem fazer parar a música não diegética (como no exemplo do corvo (*Youth without*

²⁶Deleuze (1989) salienta o modo como os personagens, após a segunda Guerra Mundial, são colocados em situações mais puramente ópticas e sonoras, em vez de colaborarem na formação de “imagens-acção”, que enriqueceriam a análise do código proairético.

Youth), ou da cabine de provas (*Milk*), onde o “ponto de sincronização” depende do movimento dos personagens). Redner apresenta-nos um exemplo no qual a entrada de determinada personagem influente em cena, condiciona a presença dos *leitmotiv* associados a outras personagens (Redner, 2010). Em *Youth Without Youth*, numa importante elipse temporal, durante a qual é resumido o avançar da 2ª Guerra Mundial e a passagem do personagem principal por diferentes países, é constante a sonoridade romena da música não diegética que une a mencionada elipse, reforçando o peso que o personagem tem na narrativa. O significante “romeno” do personagem é mantido como significante da própria música não diegética.

Casos interessantes de como as sonoridades diegéticas e não diegéticas se entrelaçam surgem no filme *Tetro*, de Coppola. É de facto um filme com variados exemplos para a análise da porosidade, como já antes tivemos oportunidade de realçar (Gonçalves, 2010b). Na cena do funeral do maestro, pai de Tetro, é escolhido um andamento da 3ª Sinfonia de Brahms, tocado por uma orquestra em cena. A determinada altura os tímboles parecem resolver num “ponto de sincronização” audiovisual (Chion, 1990), pontuando, de uma forma habitualmente associada à música não diegética, a decisão de Tetro de retirar das mãos do defunto a batuta que este segurava. Essa mesma sinfonia, irá ser adaptada por Osvaldo Golijov (o compositor da música original do filme), para o momento de maior tensão sonora e dramática, já perto do final. Toca nesse momento uma orquestra “de fosso” e não “de cena”, dando continuidade a uma abordagem, comum ao longo do filme, ora diegética ora não diegética das várias músicas ali presentes.

Em oposição a uma montagem para a acção, orgânica, Gilles Deleuze (1989) propõe uma outra, “cristalina”, onde as sensações ópticas e/ou sonoras valem pelo que são. Um dos momentos em que podemos obter estas sensações puras ocorre, também em *Tetro*, quando visualizamos o gelo da Patagónia, cintilante, por vezes reflectindo nos óculos de sol de Tetro. Simultaneamente ouvimos, mais uma vez, um coro infantil entoar o “ritornello” sonoro, associado a uma memória do acidente, que persegue Tetro. Esta sonoridade não diegética remete para uma encruzilhada de tempos, passado (o personagem é perseguido por acontecimentos de outrora; e, também nós, já ouvimos aquele coro antes) e presente que se renova (novo cenário; música evolui de outra forma). Aquele ritornello musical, com vozes à capela, marca uma “memória involuntária” (Totaro, 1999) que se “materializará”, mais adiante no filme, como música diegética cantada por crianças (que efectivamente surgem no plano). Podemos retomar a ideia presente no primeiro parágrafo deste texto, para afirmar que existe poesia neste estranho exemplo²⁷ de “desacusmatização” (Chion, 1990) que consiste em a fonte sonora não diegética vir a ser tornada visível, quando passa a existir em cena aquele coro infantil. Este exemplo de existência de porosidade marca o momento do filme em que o personagem principal sai do limbo temporal a que estava sujeito e ganha uma identidade nova, que já não é de passividade. Simultaneamente, o espectador perde a exclusividade de tudo ouvir, já que a música, anteri-

²⁷Dá-se o caso típico de “desacusmatização” quando uma fonte sonora diegética, sempre mantida fora de campo, finalmente se vê (Chion, 1990).

ormente não diegética, passa a fazer parte da realidade do(s) personagem(ns).

A focagem efectuada num determinado personagem centra-se, frequentemente, naquilo que ele recolhe, do seu contacto com o mundo, mais do que em “ligações sensorio-motoras” (Deleuze, 1989, p. 10). Por vezes, no que é uma espécie de desintegração do código proiarético, o personagem vagueia ao som de determinadas músicas. Estas são capazes de reavivar o código hermenêutico escondido pela “não-acção”. Num exemplo de *Last Days*, o personagem é acompanhado por sonoridades de sinos e cantos litúrgicos – não-diegéticos – que nos levam a considerar, fruto de uma escuta “referencial”, uma espécie de vontade divina por trás do que lhe acontece. O apelar às memórias do espectador (expondo a porosidade necessária para tal), em termos sonoros, pode criar uma perspectiva do personagem contrária à sua própria passividade: a música da renascença presente em *Last Days* soa a vitória, a libertação. É uma música que condiz com a única sobreposição existente na mencionada trilogia; a sobreposição permite mostrar a alma que se solta do corpo do músico, libertando-o também do vaguear penoso que o caracterizava. Esta opção musical, em tom de homenagem a Curt Cobain, vai além do carácter “mutante” que se instala nos personagens do cinema actual (Deleuze, 1989), uma vez que conduz o espectador a associar o personagem ao transcendente, de uma forma resolutiva.

Conclusão (Identidade de uma Linguagem)

As “enormes forças de desintegração” (Deleuze, 1989: 19) que se produzem na ausência de um código proiarético estável, parecem encontrar na música (e no som em geral) um forte aliado para a definição de um espaço e um tempo novos, independentes daquilo que até há não muito tempo dominava a linguagem cinematográfica: a evolução e movimentação entre estados de acção e de situação. Mesmo em cenas tão operacionais como a tentativa de resgate de um personagem, que se encontra num carro prestes a explodir – pensamos no filme *Crash* (2004) – o realizador pode concentrar-se em dar-nos as “sensações puras” (sonoras) capazes de transmitir uma perspectiva temporal e conceptual muito mais alargada do que o momento retratado nas imagens. Neste filme, de Paul Haggis, a música claramente anempática (calma, pacífica), cantada em árabe – cultura a que nenhum personagem visualizado na cena pertence – é por vezes deixada como único elemento sonoro. A ausência ocasional dos sons da cena (chamas, passos apressados, gritos, etc.) parece querer reforçar a intenção de lembrar que aquele filme não é acerca da colisão (*crash*) de carros; e que esta colisão, mesmo sendo muito violenta, é uma boa metáfora para os relacionamentos humanos.

O modo como a música se alia à montagem para a definição de espaços e tempos, como se articula com o sons diegéticos, vai sendo parte da linguagem do cinema. No exemplo anteriormente referido, a suspensão do som diegético e a qualidade anempática da música, colaboram num apelo a experiências cinematográficas do especta-

dor. Muito facilmente a sensação de que alguém vai morrer é-nos fornecida por um tipo de “contraponto didáctico” (Chion, 2009, p. 408) já apreendido de outras obras. Esta previsão do futuro, que a música tantas vezes nos transmite, é neste caso gorada, sendo o salvamento do personagem acompanhado por um retorno do som à cena. Nesta manipulação dos elementos sonoros, da alternância de peso dado aos sons diegéticos ou não diegéticos, o autor deixa a sua marca, manifesta a sua (eventual) mensagem; nas escolhas que faz do material sonoro desperta mais ou menos a necessidade de o espectador ser mais activo e permite que este desfrute de um modo menos óbvio as sensações que vai captando. Nem sempre o espectador está à espera e nem sempre o realizador opta por opções mais ousadas.

A marca que define a linguagem pessoal de cada realizador, define-se muitas vezes através de uma constância no modo de abordar a música, em muitos casos cooperando continuamente com o mesmo compositor. Outras vezes dispensa-se a existência de compositor e opta-se (como em filmes de Van Sant, por exemplo) pelo recurso ao repertório já existente. Certas escolhas ecléticas, dentro de um mesmo filme, requerem uma atenção cuidada por parte do espectador, que deverá ser capaz de perceber a razão de ser de tais escolhas, através dos contactos estabelecidos entre o real diegético e o real cinematográfico.

As opções mencionadas conduzem, pelas quatro escutas – e pelos cinco códigos – a uma leitura rica do filme. Por vezes esta depara-se com o “não-lugar” a que Deleuze (1989) faz alusão, outras vezes com ambientes que reconhece. Uma vez temos personagens que vão de mãos dadas com a mú-

sica, outras vezes não percebemos imediatamente se há relação possível entre eles. Podemos ter música que se desenvolve, ou apenas pequenas dicas sonoras, eventualmente não musicais. Se umas vezes a história nos cativa, outras vezes somos travados por uma opacidade sonora (ou visual) que nos remete para fora do mundo diegético retratado. Em suma, a música, numa série de percursos “nómadas” – de fora para dentro de campo, do real diegético para o real fílmico, sendo anulado ou não o seu código proiarético – como aos personagens, como aos espectadores, como ao realizador, leva-nos a vivenciar uma “imagem de tempo”, de que – segundo Deleuze – o cinema actual é capaz.

Referências

- Barthes, R. (1999). *S/Z*. Lisboa: Edições 70.
- Barthes, R. (1993). Le problème de la signification au cinéma. In *Œuvres complètes, Tome 1*. Paris: Seuil.
- Brown, R. S. (1994). *Overtones and undertones: Reading film music*. L.A., CA: University of California Press.
- Chion, Michel (2009). *Film, a sound art*. New York. NY: CUP.
- Chion, M. (1990). *L'Audio-vision: Son et image au Cinéma*. Paris: Nathan.
- Cook N. (1998). *Analysing musical multimedia*. New York, NY: Oxford University Press.
- Deleuze, G. (1989). *Cinema 2: the time-image*. London: The Athlone Press.

- Gonçalves, H. (2010a). Musical signification and the definition of cinematic “spaces”: Gus Van Sant’s “Death Trilogy”. In Navickaite-Martinelli, L. (Ed.) *Before and After Music*. Vilnius: ISI-Umweb-Lithuanian Music Academy.
- Gonçalves, H. (2010b). A música e o (in)consciente em Tetro, de F. F. Coppola. Retirado a 3 de Setembro, 2010, da BOCC: <http://www.bocc.ubi.pt/.../goncalves-helder-a-musica-e-o-inconsciente-em-tetro.pdf>.
- Morris, B. H. (2004). Ambi-diegetic music in films as a product design and placement strategy: The sweet smell of success. *Marketing Theory*, 4(3), 171-185.
- Mouellic, G. (2003). *La musique de film: Pour écouter le cinéma*. Paris: Éditions Cahiers du Cinéma.
- Novak, J. K. (1997). Barthes’s Narrative Codes as a Technique for the Analysis of Programmatic Music: An Analysis of Janacek’s *The Fiddler’s Child*. *Indiana Theory Review*, 18(1), 25-64
- Redner, G. (2010). *Deleuze and Film Music: Building a Methodological Bridge Between Film Theory and Music*. Bristol: Intellect.
- Roman, A. (2008). *El Lenguaje Musivisual: Semiótica y Estética de la Música Cinematográfica*. Madrid: Mousiké.
- Rudy, P. (2007). Three requiems and a dream: The language of electroacoustic sound in film. *EMS7*. Retirado a 10 de Julho de 2010: http://www.ems-network.org/IMG/pdf_RudyEMS07.pdf.
- Sonnenschein, D. (2001). *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema*. Studio City: MWP.
- Totaro, D. (1999), *Gilles Deleuze’s Bergsonian Film Project*. Retirado a 26 de Maio de 2010, de *Offscreen*: http://www.horschamp.qc.ca/9903/offscreen_essays/deleuze2.html.
- Yewdall, D. (2007) *The Practical Art of Motion Picture Sound*. New York: Focal Press.

Filmes comentados

- Coppola, F. F. (Real.). (2009). *Tetro* [Filme]. E.U.A.: Clap filmes.
- Coppola, F. F. (Real.). (2007). *Youth without Youth* [Filme]. E.U.A.: LNK Filmes.
- Corbijn, A. (Real.). (2010). *The American* [Filme]. E.U.A.: Castello Lopes.
- Haggis, P. (Real.). (2004). *Crash* [Filme]. E.U.A.: Castello Lopes.
- Jacquet, L. (Real.). (2005). *A Marcha dos Pinguins* [Filme]. França: Prisvideo: S.A.
- Robbe-Grillet, A. (Real.). (1968). *L’homme qui ment* [Filme]. França : RHV.
- Sant, G.V. (Real.). (2003). *Elephant* [Filme]. E.U.A: Atalanta Filmes.

Sant, G.V. (Real.). (2002). *Gerry* [Filme].
E.U.A.: Lusomundo Audiovisuais.

Sant, G.V. (Real.). (2005). *Last Days*
[Filme]. E.U.A: Atalanta Filmes.

Sant, G. V. (Real.). (2008). *Milk* [Filme].
E.U.A.: Castello Lopes.

Sant, G. V. (Real.). (2007). *Paranoid Park*
[Filme]. E.U.A.: Atalanta Filmes.