

## **Trilhas: o som e a música no cinema**

Por Ney Carrasco

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

Por muito tempo, a música aplicada ao audiovisual foi tratada como algo menos importante do realmente é. Houve, e de certa maneira ainda há, uma noção equivocada de que a música seria um complemento da peça audiovisual. Em outras palavras, de que um filme seria uma peça completa sem sua música, que a música seria um complemento adicionado ao filme. Ao longo do tempo essa noção foi se mostrando cada vez mais como um equívoco, cujas raízes históricas remontam ao período do cinema mudo, quando a música era executada ao vivo durante as projeções. O cinema teria se formado, portanto, em um contexto em que fazer um filme significava captar e editar imagens silenciosas, construindo com elas um discurso dramático/narrativo acabado, tendo na música um elemento variável de projeção para projeção.

Essa noção começou a se transformar quando, tanto os teóricos quanto os realizadores de filmes, passaram a perceber que, apesar de ser ainda executada ao vivo, a música já estava presente desde a origem do espetáculo filmico. Mesmo antes de possuir o recurso da fala, o cinema já possuía música. Desse modo, percebemos que a música foi a primeira sonoridade presente no universo do cinema, fazendo parte de seu processo de formação e consolidação. Quando se tornou possível incorporar o som sincronizado ao filme, na transição das décadas de 1920 e 1930, a música continuou a ser usada no cinema. Incorporados a fala e os sons do mundo, o cinema poderia ter deixado de usar a música, mas não o fez. Por que não o fez? A resposta para esta pergunta é simples: porque a música já fazia parte da poética do cinema, como ainda faz.

Aos poucos foi se formando uma outra noção, a de que um filme não é o mesmo filme quando trocamos sua música. A totalidade de um filme compreende a sua trilha musical e o resultado desse filme enquanto obra artística é único. Com outra música, seria outro filme, pois sua trilha musical é parte de sua articulação poética. A música deixa de ser vista, portanto, como um adereço e passa a ser entendida como parte de sua composição, articulando-se com todos os outros elementos que o compõe, sonoros e visuais, em uma peça unitária.

Hoje, portanto, a peça audiovisual é entendida como uma composição complexa, percebida pelo espectador como uma unidade em que sons e imagens não se apresentam como dois conjuntos dissociados, mas como uma mensagem única. Essa interação foi chamada de “contrato audiovisual”, pelo teórico Michel Chion, um dos principais autores de trabalhos sobre o assunto.

A articulação entre sons e imagens no filme ocorre em dois níveis. O primeiro deles é o dramático/narrativo. A música é parte da articulação dramático-narrativa do filme. Em outras palavras, ela é um dos elementos usados para se contar a história. A música se liga a personagens, situações, conflitos, locais, épocas, ajudando a identificá-los e contribuindo para a definição de seu caráter. Dada a propriedade polifônica da música – entendendo aqui polifonia não apenas em seu sentido sonoro, mas como a capacidade da música de se sobrepôr a outras informações – ela pode ser usada em associação com outras linguagens, oferecendo uma complementação à informação dada nesse outro nível. A música pode se associar a um diálogo, por exemplo, estabelecendo seu caráter, intenção ou estado emocional, sem que o diálogo se torne incompreensível. É uma

informação dada em simultaneidade, e compreendida em seu conjunto. Em muitos casos, o espectador nem percebe essa informação. Ele presta atenção no diálogo, ou na ação, e a informação musical age sobre ele sem que ele a perceba conscientemente.

O segundo nível de articulação entre sons e imagens se dá pela relação entre movimento visual e movimento sonoro. Imagens e sons são discursos temporais, ou seja, eles acontecem ao longo de um intervalo de tempo pré-determinado. Assim, as relações temporais presentes nos dois discursos associam-se inevitavelmente, e podem ser exploradas poeticamente. Ações rápidas e fragmentadas, com cortes sucessivos na imagem podem ser acompanhadas de música em andamento acelerado e com muita atividade rítmica.

Isso não quer dizer que seja função da música redundar a informação dada, reiterando-a apenas. A música não serve apenas para aumentar a sensação de movimento de uma perseguição, por exemplo, ou enfatizar o romantismo de um diálogo amoroso. Ela pode ser usada como contraponto às outras linguagens do filme. O diálogo amoroso pode ser acompanhado por uma música que provoque a sensação de incômodo no espectador, revelando algo que não é dito, ou mostrado na ação filmada, revelando outros aspectos dessa ação, como voz de um narrador oculto, que não se manifesta objetivamente na ação. No exemplo citado, pode revelar, por exemplo, que o amante é, na verdade, o vilão da história e que isso não foi ainda percebido pela personagem feminina que com ele dialoga apaixonadamente. Em relação ao movimento, também, efeitos poéticos muito consistentes podem ser obtidos pelo uso de informações opostas entre o discurso visual e o musical. Uma ação muito rápida acompanhada de uma música muito lenta, por exemplo.

Ao longo de sua história, os compositores de trilhas musicais desenvolveram diversas técnicas para conduzir a associação entre música e imagens/dramaturgia/narrativa. A mais conhecida delas é a técnica de *leitmotiv*, palavra alemã que pode ser traduzida por “motivo condutor”. O termo não surgiu no cinema, vem do contexto da ópera, mais especificamente da ópera wagneriana. Trata-se de um motivo temático musical que se liga a um determinado elemento do drama, ou da narrativa, no caso do cinema, e que é usado de maneira recorrente ao longo do filme. Esse tema se transforma em cada uma de suas entradas, acompanhando a situação em que é apresentado. Um tema de personagem, por exemplo, pode ser transformado para revelar o estado emocional dessa personagem em cada um dos momentos do filme. *Leitmotifs* famosos permanecem como ícones do filme nas mentes dos espectadores e, quando ouvidos, remetem imediatamente ao filme. Alguns exemplos famosos são o “Tema de Tara”, de Max Steiner, em *E o vento levou*; a “Raider’s March”, tema de *Indiana Jones*, de John Williams; ou o famoso tema de *Tubarão*, também de Williams, que literalmente substitui o tubarão, que poucas vezes é visto no filme.

Como é possível perceber, estamos diante de um assunto bastante complexo, sobre o qual poderíamos falar muito além do que seria possível neste espaço. Para aqueles que se interessam pelo assunto, sugiro a leitura dos livros de Michel Chion, aqui já citado, Cláudia Gorbman e Roy Prendergast. Editados no Brasil temos os trabalhos: *A música de cinema: os 100 primeiros anos*, de João Máximo; *A música do filme*, de Tony Berchmans; *Nas trilhas do cinema brasileiro*, editado pela associação Tela Brasilis, com textos de vários autores e *Syngkronos: a formação da poética musical do cinema*, de minha autoria. O Instituto de Artes da Unicamp abriga também o único grupo de pesquisa do Brasil nessa área, registrado oficialmente no CNPq, o Grupo de Pesquisa em Música Aplicada à Dramaturgia e ao Audiovisual.

*Ney Carrasco é professor do Departamento de Música do Instituto de Artes da Unicamp.*