

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
INSTITUTO DE ARTES  
DEPARTAMENTO DE MÚSICA

WILLIAM DA ROCHA RODRIGUES

**COMPOSIÇÃO DE TRILHAS SONORAS PARA FILMES: INICIANDO UM  
PORTFÓLIO ATRAVÉS DE CURTAS-METRAGENS**

Porto Alegre

2024

WILLIAM DA ROCHA RODRIGUES

**COMPOSIÇÃO DE TRILHAS SONORAS PARA FILMES: INICIANDO UM  
PORTFÓLIO ATRAVÉS DE CURTAS-METRAGENS**

Trabalho de Conclusão de Curso em Música Popular apresentado ao Departamento de Música do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito para cursar a disciplina de Projeto de Graduação em Música Popular.

Orientador: Prof. Dr. Eloi Fernando Fritsch.

Porto Alegre

2024

## CIP - Catalogação na Publicação

Rodrigues, William da Rocha  
Composição De Trilhas Sonoras Para Filmes:  
Iniciando Um Portfólio Através De Curtas-Metragens /  
William da Rocha Rodrigues. -- 2024.  
83 f.  
Orientador: Eloi Fernando Fritsch.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto  
de Artes, Curso de Música: Música Popular, Porto  
Alegre, BR-RS, 2024.

1. Trilha sonora. 2. Composição musical. 3. Música  
para filmes. 4. Música popular. 5. Audiovisual. I.  
Fritsch, Eloi Fernando, orient. II. Título.

## **AGRADECIMENTOS**

À minha família, especialmente meus pais, Magda Beatriz da Rocha Rodrigues e Jorge Luiz Siqueira Rodrigues, me apoiando desde que adquiri o meu primeiro instrumento.

À minha companheira, Thais Vanti, pelo apoio incondicional a todos os meus sonhos, dentro e fora da música.

A todos os amigos e colegas das bandas Ficta e Still Crash, pelo constante incentivo e apoio, motivando-me a ser um músico melhor a cada dia.

Ao professor Doutor Eloi Fernando Fritsch, pela orientação, análises, sugestões, paciência e valiosos ensinamentos ao longo do curso.

À banca examinadora, composta por Julio Herrlein e Jean Presser, que não apenas me avaliaram quando entrei na graduação em 2017, mas também estão presentes agora, encerrando o meu ciclo acadêmico.

À memória do meu avô materno, Raul Rocha, que me incentivou na música ao me presentear com a minha primeira guitarra.

## RESUMO

Este trabalho apresenta a composição de seis trilhas sonoras para os seguintes curtas-metragens: Sprite Fright, Goodbye Brother, Penguins Survival In Antarctica, Charge, Spring e Cosmos Laundromat First Cycle. Todos os vídeos selecionados estão sob uma licença Creative Commons CC BY 4.0 e, quando somados, totalizam aproximadamente 30 minutos de material.

Além disso, o trabalho utiliza esses vídeos para criar um portfólio inicial, disponibilizando-os na plataforma YouTube, pertencente à empresa Google, para o músico e compositor William da Rocha Rodrigues.

Todas as trilhas sonoras foram analisadas, planejadas e criadas a partir das características dos filmes e referenciais escolhidos. O ambiente para a realização das composições foi um *home studio*, onde as gravações ocorreram em um computador desktop com um software de DAW (Digital Audio Workstation), utilizando tanto instrumentos virtuais quanto acústicos.

**Palavras-chave:** Trilha sonora, trilha musical, composição musical, música popular, música para filmes, audiovisual.

## ABSTRACT

This musical production work presents the creative process and composition of the soundtrack for six short films. They are: Sprite Fright, Goodbye Brother, Penguins Survival In Antarctica, Charge, Spring, and Cosmos Laundromat First Cycle. All selected videos are under a Creative Commons CC BY 4.0 license and, when combined, amount to approximately 30 minutes of material.

Furthermore, this work uses these videos to create an initial portfolio, making them available on the YouTube platform, owned by Google, for the musician and composer William da Rocha Rodrigues.

All soundtracks were analyzed, planned, and created based on the characteristics of the chosen films and references. The environment for the composition process was a home studio, where recordings took place on a desktop computer with Digital Audio Workstation (DAW) software, using both virtual and acoustic instruments.

**Palavras-chave:** Soundtrack, musical score, musical composition, popular music, film music, audiovisual.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Setup das cenas definidas no spotting na DAW Studio One.....	29
Figura 2 - Setup das cenas definidas no spotting na DAW Studio One.....	30
Figura 3 - Setup das cenas definidas no spotting na DAW Studio One.....	31
Figura 4 - Setup das cenas definidas no spotting na DAW Studio One.....	32
Figura 5 - Setup das cenas definidas no spotting na DAW Studio One.....	33
Figura 6 - Setup das cenas definidas no spotting na DAW Studio One.....	34
Figura 7 - Spring: cena do filme.....	34
Figura 8 - Spring: tema principal do filme.....	35
Figura 9 - Spring: tema do cãozinho.....	35
Figura 10 - Spring: motivo 1 do tema dos seres da floresta.....	37
Figura 11 - Spring: motivo 2 do tema dos seres da floresta.....	37
Figura 12 - Spring: tema dos seres da floresta.....	38
Figura 13 - Spring: tema principal do filme (completo).....	39
Figura 14 - Charge: cena do filme.....	40
Figura 15 - Charge: riff de guitarra da cena de batalha (intro).....	41
Figura 16 - Charge: linha de baixo da cena de batalha (riff principal).....	42
Figura 17 - Charge: tema do desfecho do filme no piano.....	43
Figura 18 - Cosmos Laundromat: First Cycle: cena do filme.....	44
Figura 19 - Cosmos Laundromat: First Cycle: tema central melancólico.....	44
Figura 20 - Cosmos Laundromat: First Cycle: tema melancólico complementar.....	45
Figura 21 - Cosmos Laundromat: First Cycle: tema central esperançoso.....	46
Figura 22 - Sprite Fright: cena do filme.....	47
Figura 23 - Sprite Fright: motivo do pássaro.....	48
Figura 24 - Sprite Fright: motivo dos sprites.....	48
Figura 25 - Sprite Fright: variação “macabra” do leitmotiv dos sprites.....	49
Figura 26 - Goodbye, Brother: cena do filme.....	50
Figura 27 - Penguins - Survival in Antarctica: cena do filme.....	51

Figura 28 - Capa do canal “William da Rocha | Compositor, Músico” ..... 53

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Lista de filmes selecionados para este projeto e suas características básicas.....	10
---	----

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>12</b>
1.1 Sobre a Licença dos Vídeos Presentes Neste Projeto.....	14
<b>2 OBJETIVOS.....</b>	<b>16</b>
<b>3 JUSTIFICATIVA.....</b>	<b>17</b>
<b>4 REFERENCIAL TEÓRICO.....</b>	<b>18</b>
<b>5 METODOLOGIA.....</b>	<b>25</b>
5.1 Análise.....	25
5.2 Planejamento.....	26
5.3 Desenvolvimento.....	27
5.4 Divulgação.....	27
<b>6 CRIAÇÃO DAS TRILHAS SONORAS.....</b>	<b>29</b>
6.1 Planejamento.....	29
6.1.1 Spring.....	30
6.1.2 Charge.....	31
6.1.3 Cosmos Laundromat: First Cycle.....	32
6.1.4 Sprite Fright.....	33
6.1.5 Goodbye, Brother.....	34
6.1.6 Penguins - Survival in Antarctica.....	35
6.2 Desenvolvimento.....	36
6.2.1 Spring.....	36
6.2.2 Charge.....	42
6.2.3 Cosmos Laundromat: First Cycle.....	46
6.2.4 Sprite Fright.....	49
6.2.5 Goodbye, Brother.....	52
6.2.6 Penguins - Survival in Antarctica.....	53
6.2.7 Mixagem das trilhas sonoras.....	54
6.3 Divulgação.....	54

<b>7 CONCLUSÃO.....</b>	<b>56</b>
<b>8 REFERÊNCIAS.....</b>	<b>57</b>
8.1 Curtas Seleccionados.....	60
<b>9 GLOSSÁRIO.....</b>	<b>62</b>
<b>10 APÊNDICES.....</b>	<b>65</b>
<b>11 ANEXOS.....</b>	<b>80</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O presente projeto de graduação, que é um requisito para a conclusão do Projeto de Graduação em Música Popular e para a obtenção do título de Bacharel em Música - Habilitação Música Popular pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), tem como objetivo principal produzir, registrar e apresentar composições musicais para seis filmes curtas-metragens. E, através da disponibilidade dessas obras em uma plataforma de compartilhamento de vídeos, pretende-se iniciar um portfólio para um compositor de trilhas sonoras.

O interesse do autor deste trabalho pelo campo de trilhas sonoras teve início antes mesmo do ingresso no curso de bacharelado em música, ganhando força durante as disciplinas específicas desse tema. Ao longo do curso, buscou-se aprofundar os conhecimentos por meio de livros e artigos, como os mencionados na bibliografia deste documento, e recursos online, como vídeos em plataformas especializadas. Essa trajetória de aprendizado resultou no amadurecimento do desejo de atuar profissionalmente nesse campo, tornando a escolha deste projeto uma oportunidade valiosa para aplicar, de forma teórica e prática, os conhecimentos adquiridos ao longo da graduação. Além disso, a experiência prévia na música, incluindo a participação em bandas de rock (iniciando na guitarra e indo posteriormente para o baixo elétrico), a composição e produção de músicas para um projeto de lo-fi hip-hop, e trabalhos de mixagem e masterização, proporcionaram a base necessária para a execução bem-sucedida deste trabalho. Essa combinação de vivências revela-se nas composições deste projeto, refletindo não apenas o percurso musical, mas também as características que definem a identidade do autor como compositor e instrumentista.

Os filmes integrantes deste projeto foram escolhidos em dois sites: Blender Studio e The Cue Tube. Por meio de planos de assinatura mensal em cada site, obteve-se acesso aos catálogos e aos materiais necessários para a realização do projeto.

O site Blender Studio é referente à ferramenta Blender, um software de código aberto, desenvolvido pela Blender Foundation, para modelagem, animação, texturização, composição, renderização e edição de vídeo (BLENDER, 2023). Dentro do site existe a seção Films, onde são disponibilizados curtas-metragens (maioria animação e com 4 a 12 minutos de duração) produzidos com a utilização da

ferramenta Blender. Nessa seção, além dos curtas completos, são disponibilizados (através da licença CC BY 4.0) separadamente objetos 3D, arquivos de áudio, rascunhos do projeto, etc. Dessa forma, permitindo que profissionais de diferentes áreas possam adaptar o material disponibilizado.

O The Cue Tube é um site feito especificamente para compositores musicais e sound designers contendo, entre outros materiais, um catálogo (também distribuído pela licença CC BY 4.0) de vídeos preparados especificamente para que esses profissionais possam praticar, estudar e/ou construir seus portfólios (LIBRARY - THE CUE TUBE, 2023). Convém salientar que alguns dos vídeos disponibilizados neste site são cortes de filmes disponibilizados no Blender Studio. Dos seis filmes selecionados, três foram do Blender Studio e três do The Cue Tube.

Segue abaixo a lista detalhada:

Tabela 1 - Lista de filmes selecionados para este projeto e suas características básicas

<b>Título do Filme</b>	<b>Fonte</b>	<b>Gênero(s)</b>	<b>Duração</b>
Spring	Blender Studio	Aventura, fantasia, animação	7 minutos e 45 segundos
Charge	Blender Studio	Ação, animação	4 minutos e 21 segundos
Cosmos Laundromat: First Cycle	Blender Studio	Drama/fantasia, animação	12 minutos e 20 segundos
Sprite Fright	The Cue Tube	Comédia/Suspens e, animação	3 minutos e 11 segundos
Goodbye, Brother	The Cue Tube	Suspense	1 minuto e 56 segundos
Penguins - Survival in Antarctica	The Cue Tube	Documentário	2 minutos e 53 segundos

As trilhas sonoras para esses curtas-metragens, de gêneros variados, foram criadas e posteriormente disponibilizadas na plataforma YouTube, pertencente à

empresa Google, compreendendo um portfólio inicial para o músico e compositor William da Rocha Rodrigues.

As composições foram produzidas em um ambiente de *home studio*, utilizando uma *DAW (Digital Audio Workstation)* e combinando instrumentos virtuais e acústicos (FRITSCH, 2019).

Para oferecer mais detalhes sobre as composições, os próximos capítulos incluirão pequenos trechos de partituras e sistema de cifragem de acordes. No entanto, não é a proposta deste trabalho a inclusão de partituras completas, visto que as composições foram feitas diretamente na *DAW*, não havendo uma etapa de escrita das músicas, como ocorre quando devem ser tocadas, por exemplo, por músicos de uma orquestra.

### 1.1 Sobre a Licença dos Vídeos Presentes Neste Projeto

Os vídeos presentes neste projeto são distribuídos sobre a licença internacional Creative Commons 4.0.

As licenças públicas Creative Commons oferecem um conjunto padrão de termos e condições que criadores e outros detentores de direitos podem utilizar para compartilhar obras originais de autor, outros materiais sujeitos a direito de autor e direitos conexos, e certos outros direitos especificados na licença pública abaixo. As considerações a seguir são apenas para fins de informação, não são exaustivas e não fazem parte de nossas licenças. (ATRIBUIÇÃO 4.0 INTERNACIONAL, 2023).

Dessa forma, são vídeos onde são permitidos que terceiros compartilhem — podendo copiar e redistribuir o material em qualquer suporte ou formato — e adaptem seu material para qualquer fim, mesmo que comercial. Para isso, deve ser fornecido o crédito apropriado aos seus autores, *link* para a licença e a indicação de quais mudanças foram realizadas em relação ao material original (ATRIBUIÇÃO 4.0 INTERNACIONAL (CC BY 4.0), 2023).

Caso seja fornecido, você deve indicar o nome do criador e partes da atribuição, um aviso de direito autoral, um aviso de licença e um link para o material. Licenças CC anteriores à versão 4.0 também requerem a você prover o título do material se fornecido e quaisquer outras mudanças. (ATRIBUIÇÃO 4.0 INTERNACIONAL (CC BY 4.0), 2023).

Então, convém reforçar que o material contido, modificado e exibido neste projeto está de acordo com tal licença e não infringe os direitos de seus autores.

## 2 OBJETIVOS

### **Objetivo Geral:**

- Compor, produzir e divulgar trilhas sonoras para filmes curtas-metragens de gêneros contrastantes.

### **Objetivos Específicos:**

- Analisar, estudar, adaptar e aplicar as 12 etapas da criação de trilhas musicais (FRITSCH, 2019).
- Experimentar na prática como a música pode influenciar na ênfase ou não de determinados acontecimentos da história que está sendo contada.
- Adquirir experiência ao trabalhar com trilhas sonoras em ambiente acadêmico.
- Exercitar as habilidades e conhecimentos obtidos no decorrer do Curso de Bacharelado em Música Popular.

### 3 JUSTIFICATIVA

A trilha sonora representa um dos elementos mais cruciais nas produções audiovisuais, abrangendo desde propagandas de televisão (ou rádio) até jogos eletrônicos, documentários, séries e filmes de ficção, entre outros formatos. A música tem o poder de amplificar emoções, intensificar a tensão, transportar o espectador para um determinado período ou local, tornar uma aventura mais empolgante ou até mesmo realçar a tranquilidade de um cenário bucólico (MATOS, 2014).

Observando o contexto de um filme, a figura do compositor musical é peça-chave para que a música desse tipo de produção expresse a mensagem necessária para cada uma de suas cenas. No mundo atual, com um número imenso de possibilidades disponíveis somente com um computador e uma interface de áudio, esse compositor pode produzir a partir de seu *home studio*. Afinal, com os recursos financeiros para as trilhas sonoras das produções cada vez mais limitados e os instrumentos virtuais disponíveis no mercado com ótima qualidade e preços acessíveis, é comum ver diversas produções empregando essa tecnologia e tendo as suas trilhas sonoras criadas em sua totalidade dentro de um “quarto”. Isso é algo que já virou uma realidade nesse mercado (MATOS, 2014).

Dentro desse contexto, em que a tecnologia tornou-se amplamente acessível para a produção musical, é essencial destacar-se em meio a tantas opções disponíveis. Além das competências fundamentais que um compositor de trilhas sonoras para filmes deve possuir — como talento musical, senso dramático intrínseco —, é crucial estar equipado com habilidades emocionais e psicológicas para lidar com o estresse e cumprir prazos apertados (KARLIN e WRIGHT, 2004).

Assim, este projeto pode servir como um guia para iniciantes no universo das trilhas sonoras. Pois ele explora os processos de planejamento, técnicas composicionais e produção voltados para os seis curtas-metragens selecionados, especialmente no contexto de gravação em um *home studio*. Adicionalmente, proporciona uma estruturação inicial de um portfólio de compositor, com o objetivo de promover e estabelecer presença neste mercado.

## 4 REFERENCIAL TEÓRICO

A restrição de recursos financeiros em produções audiovisuais leva os compositores a explorar alternativas viáveis para cada projeto. Nesse contexto, o uso de instrumentos virtuais frequentemente resulta em trilhas sonoras completas (MATOS, 2014). Seguindo essa abordagem, conforme Eloy Fritsch descreve em seu artigo intitulado “Produção Digital de Trilhas Musicais: Uma Proposta Metodológica”, o processo de desenvolvimento de trilhas musicais pode ser estruturado em doze etapas distintas (FRITSCH, 2019). São elas:

1. Conhecer o filme e a proposta do diretor;
2. Estabelecer prazos e orçamentos;
3. Escolher as referências musicais;
4. Definir o conceito musical do filme, dos personagens e escolher a função da música;
5. Definir os pontos e as durações das inserções musicais;
6. Buscar o equilíbrio entre a trilha musical, os diálogos e a sonoplastia;
7. Definir os ritmos e a continuidade narrativa do filme;
8. Preparar o ambiente de composição;
9. Compor e apresentar o Mockup;
10. Realizar as alterações e composições adicionais;
11. Produzir a versão final da trilha musical;
12. Acompanhar as edições do projeto audiovisual.

De acordo com Gorbman (1987), a música de um filme pode pertencer a três categorias, segundo a sua relação com o espaço e tempo da narrativa (BAPTISTA, 2007). Sendo elas:

- Música diegética: sendo tocada em uma fonte dentro de um filme (ex.: rádio em uma cena);
- Música não diegética: é a que toca fora do filme (ex.: a trilha sonora que ocorre em uma cena, mas que só o espectador escuta e não os personagens)
- Música meta diegética: ela também seria não diegética, mas está associada a pensamentos e emoções dos personagens, previamente tocada em uma situação no filme em que, posteriormente, permite que o espectador possa relacioná-la.

Do ponto de vista criativo, a partir do modelo de filme clássico de Hollywood, Gorbman (1987) também propõe sete “regras” ou princípio de composição, mixagem e edição para a música deste tipo de filme (BAPTISTA, 2007):

1. Invisibilidade;
2. Inaudibilidade;
3. Significante de emoção;
4. Marcação narrativa;
5. Continuidade formal e rítmica;
6. Unidade;
7. Quebrando as regras.

Dessa forma, a música no cinema (clássico) tem o poder de envolver emocionalmente o espectador (de forma inconsciente), pois ela se encontra presente na obra, mas psicologicamente poderá ser invisível e inaudível, visto que deve servir à história e não disputar o espaço com o restante dos elementos em tela. Através da trilha musical, elementos como, por exemplo, gênero do filme, tempo, lugar e certos estereótipos podem ser delimitados subjetivamente. Ela preenche vazios e pode dar continuidade às transições entre as cenas do filme (BAPTISTA, 2007).

Através das decisões criativas (repetição, variação do material musical e instrumentação), a trilha sonora pode ajudar na construção de uma unidade narrativa e formal (GORBMAN, 1987). Por exemplo, o uso do *leitmotiv* — pequeno trecho musical associado a algo extra musical (FRITSCH, 2019) — pode ser uma ferramenta fundamental nesse aspecto.

A técnica do leitmotiv é atribuída ao compositor Richard Wagner que associava aos personagens da ópera um tema musical específico. Quando o personagem estava em cena, ou era lembrado, seu tema era executado pela orquestra na versão original, fragmentos do tema ou variações (MATTOS, 2014).

A música tem a propriedade de “adotar” o significado daquilo que ela acompanha. Esse aspecto está presente, por exemplo, em clássicos como o “tema da força” da franquia *Star Wars* (1977 - até os dias atuais), composto por John Williams, ou no “tema do Condado” presente na trilha sonora (da trilogia de filmes)

de Senhor dos Anéis (2001, 2002 e 2003), cujo compositor foi Howard Shore. Pois o *leitmotiv* pode representar um personagem individualmente ou algo dentro da história e, mesmo na ausência deles, a música remeterá ao que ela foi previamente associada. Essa utilização acontece não somente no cinema, mas também na propaganda, programas de televisão e sistemas operacionais de computador (BAPTISTA, 2007).

No cenário do cinema de Hollywood, a textura sinfônica orquestral estabeleceu-se como o padrão dominante na música para filmes, principalmente nas primeiras décadas. Isso ocorreu em grande parte devido à chegada de compositores europeus aos Estados Unidos. Esses profissionais, com formação acadêmica tradicional, detinham profundos conhecimentos em composição, regência e performance, estando familiarizados com os estilos clássicos europeus (MATOS, 2014).

Ao longo dos anos e devido ao êxito global do modelo cinematográfico "hollywoodiano", estabeleceram-se padrões distintos para a música em diversos gêneros de filmes. Neste projeto, exploraremos alguns dos gêneros abordados nos seis curtas-metragens selecionados: aventura, fantasia, ação/batalhas, drama, comédia/desenho animado, suspense e documentário.

## **Aventura**

De acordo com Matos (2014), a música para situações de aventura, normalmente, possuem um andamento de moderado a rápido, reforçando as sensações de alegria, movimento, colorido, comuns a essas situações. O tema deve ser bem definido e priorizar saltos de 3as, 4as e 5as em direção ascendentes, fazendo a melodia passar uma sensação de superação. A tonalidade maior é a mais empregada e a harmonia usa principalmente tríades. Enquanto que, na instrumentação, a orquestra inteira é apropriada, dando ênfase nas cordas, metais e percussões.

## Fantasia

Para a composição de trilhas musicais de magia/fantasia Matos (2014) sugere o seguinte:

Os saltos de meio tom, 3<sup>a</sup>, 4<sup>a</sup>, funcionam muito bem nas histórias fantásticas, seja com adultos ou crianças nos papéis principais. As melodias são diatônicas e, em geral, em tonalidade menor, embora possam vir mescladas com tonalidades maiores, o que ajuda a reforçar a atmosfera sobrenatural. Alguns modos também se ajustam a tais contextos, como o lídio e o frígio, além de outras escalas inovadoras. Pequenas células funcionam bem como *ostinato*, para sustentar a melodia principal (se houver). Para estabelecer ambientes de sonho, fantasia ou paranormalidade, a instrumentação inclui madeiras, a harpa e toda a família de percussões afinadas e com natural release (vibrafone, *glockenspiel*, celesta, sininhos etc.), apoiados ou não por cordas e permeados por texturas e efeitos sintetizados. (MATTOS, 2014)

## Ação / Batalhas

Conforme Matos (2014) observa, a música em cenas de ação com batalhas compartilha semelhanças com a música de aventura até certo ponto. Pois as sequências de conflitos armados trazem muito movimento, porém com um toque dramático, em contraposição à alegria, mais frequente em ambientes de aventura. A dramaticidade pode ser obtida com o uso de dissonâncias, geralmente não resolvidas, e também empregando-se tonalidades em modo menor. Para a instrumentação, os metais evocam situações solenes, ambientes militares, batalhas e feitos heróicos. As percussões, de especial importância, fazem coro com os ruídos de tiros e explosões. E, por fim, nos casos que se queira realçar mais o drama da morte, as cordas se mostram de grande utilidade, reforçando o ambiente geral de sofrimento humano (MATOS, 2014).

Claro, todas as trilhas musicais de ação não devem soar iguais (assim como dos demais gêneros). Apenas alguns elementos básicos do gênero são consistentes, como, por exemplo, os fortes ritmos propulsivos (KARLIN e WRIGHT, 2004). O compositor Hans Zimmer adicionou elementos eletrônicos, *driving percussions* e guitarras em um dos seus primeiros trabalhos no cinema, no filme *Black Rain* (1989) e comenta:

Na época, eu me lembro, os produtores realmente não gostavam do que eu estava fazendo porque “não se encaixava com o gênero”. (KARLIN e WRIGHT, 2004)

## Drama

Para a composição de trilhas musicais do gênero de drama Matos (2014) sugere:

O ambiente geral do drama guarda certa semelhança com o do romance, porém incorporando ainda mais tensão. As indefinições e os conflitos presentes, como turbilhão nos corações e nas cabeças dos personagens, podem ser transmitidos, por exemplo, por intermédio da harmonia atonal e acordes não resolvidos. Saltos de 2as e 6as menores são bastante apropriados, assim como as tonalidades menores. O movimento melódico descendente também ajuda a evocar sensações de desânimo, angústia e falta de expectativas. Para representar a atmosfera densa, comum nos dramas, alguns instrumentos se adequam mais que outros. Aqui funcionam bem as cordas — especialmente as mais graves, como o violoncelo —, o piano e, dependendo do estilo de interpretação, também o violão. Além desses, também são eficazes para reforçar o ar sombrio das tragédias alguns instrumentos de timbre mais “escuro”, com forte poder introspectivo, como é o caso do corne-inglês e da clarineta baixa. (MATTOS, 2014)

## Comédia / Desenho Animado

Apesar da natureza intuitiva da comédia, o compositor que faz a trilha sonora de um filme humorístico deve sondar o conceito do diretor para a abordagem adequada a ser adotada (KARLIN e WRIGHT, 2004).

As músicas compostas para os cartoons e para os filmes americanos dos anos 40 e 50 (o modelo clássico do compositor Max Steiner apresentado por Claudia Gorbman) tinham um nível alto de sincronização com a narrativa e com a imagem: cada movimento, cada mudança emocional era pontuada com grande precisão pela música. (BAPTISTA, 2007)

Até os dias de hoje, diversos filmes - especialmente animações e comédias - utilizam a técnica conhecida como *mickey-mousing*. O processo de composição passa a ter a música dimensionada frase a frase, de acordo com os tempos da narrativa e das sequências de imagens, além de recursos técnicos de sincronização que possibilitem o trabalho do compositor (BAPTISTA, 2007).

O *mickey-mousing* é uma forma exagerada de ênfase na ação em que a música acentua praticamente todos os movimentos e gestos dos

personagens. Tem essa função a maioria das trilhas musicais dos desenhos animados, especialmente os mais antigos, criados principalmente para TV, em forma de seriado, mas também para o cinema. (MATOS, 2014).

Ainda de acordo com Matos (2014), também é característica que as trilhas compostas com *mickey-mousing* tenham uma grande quantidade de notas. Por outro lado, nos desenhos animados mais modernos tem ocorrido uma diminuição do uso dessa técnica.

## **Suspense**

As trilhas que contém situações de suspense exigem música igualmente suspensa: tensões não resolvidas, movimentos melódicos por semitons, com poucas notas e com movimento tanto descendente — quando o clima tende a um certo alívio — quanto ascendente — quando a tensão se encontra crescente. Além disso, a harmonia cromática é um recurso para criar atmosferas que unem ansiedade, indefinição e temor. (MATOS, 2014).

A orquestração baseada nas cordas traz bons resultados. Além disso, efeitos de sintetizadores contribuem enormemente para complementar o “caos sonoro” que reflete a agitação emocional de personagens envolvidos em situações de suspense. (MATOS, 2014).

## **Documentário**

A trilha musical de um documentário dependerá do tema abordado e das cenas presentes nele. Ela poderá ter elementos de suspense, por exemplo, em um documentário que relata o encontro de um humano frente-a-frente com um Urso-pardo (KARLIN e WRIGHT, 2004).

A vastidão de um cenário alpino, por exemplo, pode ser “traduzido” em um acorde de cordas “vazio” (como nos poemas sinfônicos de Richard Strauss ou de Vincent d'Indy) ou, a partir de uma escrita orquestral estendida pelos registros dos instrumentos, que vão possibilitar a tradução do espaço que a imagem não exprime (BAPTISTA, 2007).

Além de todas as habilidades musicais, para ter maiores chances de sucesso, o compositor precisa ter outros conhecimentos. Portanto, é necessário saber transitar por outras áreas (literatura, teatro, artes plásticas...), ter bom conhecimento técnico de gravação e informática, capacidade de comunicação, noções da legislação de direitos autorais e contratos de trabalhos com agências, produtoras, estúdios, orquestras, músicos, etc (MATOS, 2014). No mundo atual, plataformas populares como o YouTube podem servir como meio de divulgação do trabalho do compositor de trilhas sonoras para exibição de seu portfólio. De acordo com a publicidade da própria empresa Google:

Além de servir como um acervo da sua discografia, um canal bem gerenciado também funciona como uma página de apresentação dinâmica e sempre atualizada que pode ajudar você e sua equipe a garantir oportunidades como sessões, versões, músicas licenciadas para cinema e TV ou outras colaborações. (COMPOSITORES E PRODUTORES, 2023).

## 5 METODOLOGIA

Os seis filmes foram selecionados, não em ordem de importância, através dos seguintes critérios:

- Duração: o projeto teve como meta somar, no mínimo, 20 minutos de vídeos para serem acompanhados por trilhas sonoras.

- Variedade de gêneros: optou-se por filmes de curta-metragem com diferentes climas e gêneros, permitindo que fossem empregadas diferentes instrumentações e estilos para as trilhas sonoras criadas.

- Identificação pessoal com os vídeos apresentados: foram escolhidas obras que o autor deste trabalho sentiu-se particularmente envolvido.

- Disponibilidade legal: a seleção levou em conta a disponibilidade dos vídeos sob licenças que permitissem seu uso sem infringir direitos autorais.

No que se refere ao desenvolvimento das composições, foram utilizadas as doze etapas propostas por Eloy Fritsch para a criação de trilhas musicais no computador, adaptadas conforme a interpretação e as particularidades deste projeto. Para simplificar a compreensão, essas 12 etapas foram condensadas em 4 etapas macros:

1. Análise;
2. Planejamento;
3. Desenvolvimento;
4. Divulgação.

### 5.1 Análise

Neste projeto, não contamos com a presença de um diretor específico. Portanto, para abordar o item 1 das doze etapas propostas por Eloy Fritsch, "conhecer o filme e a proposta do diretor", recorreremos à análise dos materiais disponíveis nos sites Blender Studio e The Cue Tube. Além disso, essa etapa foi alinhada com os critérios de duração, variedade de gêneros, identificação pessoal com os vídeos apresentados e disponibilidade, visto que no processo de conhecer os filmes, também foi definido o interesse e a decisão de assumir o compromisso de realizar a trilha sonora pelo compositor.

Para o item 2, “estabelecer prazos e orçamentos”, os prazos estão relacionados diretamente ao semestre curricular em que o projeto foi executado. O orçamento não foi aplicado, visto que este projeto está inserido dentro de um contexto acadêmico.

## 5.2 Planejamento

As referências musicais, conceito musical do filme e definição dos pontos de inserções musicais, referentes aos itens 3, 4 e 5 das etapas descritas por Fritsch, neste projeto podem ser sintetizados como a etapa de planejamento, gerando o documento de *spotting*.

O *spotting* é um recurso que auxilia o processo de decisão e documentação da produção e deve ser feito pelo diretor e o compositor antes do início da composição musical para determinar os pontos de inserção musical. (FRITSCH, 2019).

Dentro deste documento estão os processos de definição das referências musicais, podendo ser elas interpretações de trilhas musicais por outros compositores para os mesmos filmes, visto que estão disponibilizados na internet também com esse propósito, e referências de outras obras do mesmo gênero. Também estão presentes os conceitos para cada trilha, anotações relativas à dinâmica da cena/música, sincronicidade com o que está em tela, caráter das músicas, entre outras informações que serviram de referência e guia para o compositor durante o processo de criação das músicas. Além disso, os pontos e as durações das inserções musicais, também presentes no documento de *spotting*, para este projeto foram estabelecidas por padrão através da medida audiovisual de quadros por segundo.

Pulando um item da metodologia proposta por Fritsch (2019), também faz parte da etapa de planejamento deste projeto a definição de ritmo (item 7) e a preparação do ambiente de composição (item 8) na *DAW*. A importação do filme, definição das mudanças de andamento, delimitação das cenas dentro do *software*, definição da instrumentação e marcação de determinados pontos de sincronicidade estão contidos nesse ponto na proposta metodológica deste projeto.

### 5.3 Desenvolvimento

A busca do equilíbrio entre a trilha musical, diálogos e sonoplastias (item 6), no contexto deste projeto já faz parte da etapa de desenvolvimento, visto que, o processo de tentativa e erro foi a forma escolhida pelo o compositor para ouvir as suas ideias musicais interagindo com os demais elementos sonoros do filme e onde buscou-se o equilíbrio entre esses elementos.

Os itens 9, 10 e 11, “compor e apresentar o Mockup”, “Realizar as alterações e composições adicionais” e “Produzir a versão final da trilha musical”, também fizeram parte da etapa de desenvolvimento da proposta metodológica deste projeto, visto que o processo de composição, alterações e produção da versão final da trilha musical foram realizados no decorrer do semestre e que, por vezes, a figura do professor orientador desempenhou, de certa forma, o papel do diretor, sugerindo, a partir do seu ponto de vista, os melhores caminhos para as trilhas musicais que foram propostas.

Dentro do contexto deste projeto, o item 12, “acompanhar as edições do projeto audiovisual” não foi aplicada, pois os filmes selecionados já estão finalizados.

### 5.4 Divulgação

Com o objetivo de criar um portfólio inicial contendo os filmes prontos já com suas respectivas trilhas musicais, foi adicionada a etapa de divulgação. Afinal, além de saber fazer música para filmes é preciso que o compositor seja conhecido no meio e mostre “a que veio” (MATOS, 2014). Para um compositor iniciante, a ideia de um portfólio com curtas-metragens sob a licença *CC BY 4.0* em que possa compartilhar um pouco de seu trabalho, de maneira fácil e sem infringir direitos autorais de terceiros, se apresenta como uma alternativa viável para dar os primeiros passos nesse mercado.

Em resumo, na análise tivemos o conhecimento dos vídeos, a seleção dos seis filmes seguindo os critérios citados anteriormente. Na etapa de planejamento, foram definidas todas as ideias e referências musicais, gerando o documento de *spotting*, além da configuração do ambiente de composição (na *DAW*). No desenvolvimento foi realizada a criação das trilhas sonoras em si, assim como todos

os processos de ajustes necessários. E, por fim, na divulgação a realização da alocação desses vídeos (com trilhas musicais prontas) em ambiente acessível via internet com objetivo de compartilhamento.

## 6 CRIAÇÃO DAS TRILHAS SONORAS

### 6.1 Planejamento

Para a etapa de planejamento das trilhas sonoras foi adotado o *spotting*, definindo os pontos de inserção musical de cada filme e, também, detalhando outras características das trilhas sonoras presentes neste projeto como, por exemplo, o caráter das músicas (ex.: alegre, triste, sombria...).

Como não houve uma figura, por exemplo, de um diretor que pudesse colaborar com suas premissas e/ou observações para os filmes neste documento, todas as definições inseridas nos arquivos de *spotting* como, por exemplo, nomenclaturas de cenas, caráter das músicas, entre outras, foram do ponto de vista do compositor das trilhas sonoras e dialogadas com o professor orientador.

O modelo de *spotting*<sup>1</sup> adotado como base para este trabalho foi o fornecido pelo professor orientador Eloy Fritsch, na disciplina de Trilhas Sonoras II do Bacharelado em Música - Hab.música Popular da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), com algumas adaptações. As mudanças do modelo incluíram a modificação do formato do arquivo de documento de texto para planilha (com o intuito de deixar mais intuitiva e ágil a visualização das informações) e, também, as remoções, modificações e inserções de alguns campos.

Os campos removidos foram os de e-mail e telefone celular do diretor do filme e do diretor de som, visto que essas figuras não participaram diretamente neste trabalho. O campo “Descrição da cena, o caráter (se a música é alegre-triste-sombria):” tornou-se exclusivo para a definição do caráter musical. E, por fim, os campos adicionados no documento de *spotting* foram:

- Outras trilhas para o mesmo filme: devido ao fato dos vídeos escolhidos para este trabalho serem distribuídos pela licença *CC BY 4.0*, outros compositores criaram as suas trilhas para o mesmo filme. Dessa forma, pelo menos, três delas foram selecionadas como destaque para visualização de outras interpretações musicais de cada vídeo.
- Descrição da trilha sonora: campo para descrever em mais detalhes as ideias das cenas e suas trilhas musicais propostas. Dentro do campo, em alguns casos, foi

---

<sup>1</sup> Disponível no Anexo G deste projeto.

destacado em negrito o item “Possibilidades”, onde foram inseridas possibilidades de composição para serem testadas durante a criação das trilhas sonoras.

Além do modelo fornecido pelo professor orientador Eloy Fritsch, para a versão final de *spotting* deste projeto também foi considerada a “planilha de controle de produção musical para audiovisual” fornecida no livro *A Arte de Compor Música para o Cinema* de Eugênio de Matos.

Para os pontos de inserção musical foi utilizado o critério de quantidade mínima de quadros, sendo 5 segundos e 0 *frames* (quadros) o mínimo necessário para que a cena fosse individualizada no arquivo de *spotting*.

No campo Referências, foram adicionados sempre *links* de vídeos para a plataforma YouTube e, em alguns casos, também foi adicionado entre parênteses uma especificação sobre “para o quê” a trilha do *link* serve como referência para a trilha sonora da cena. Por exemplo, observar o caráter da trilha ou a transição da música entre as cenas, entre outras considerações.

É importante salientar que pequenos ajustes nos pontos de inserção e saída das músicas ou alterações sutis nas ideias definidas no arquivo de *spotting* foram realizados durante o desenvolvimento das trilhas.

Para fins de organização, todas as cenas definidas nos arquivos de *spotting* dos vídeos foram organizadas na pista Arranjador da *DAW Presonus Studio One*. Além disso, ainda na pista Arranjador, a cor cinza foi definida como padrão para o fundo das cenas “Sem música”. Outras cores e marcações foram definidas especificamente para as cenas no contexto de cada vídeo.

### 6.1.1 Spring

No curta-metragem Spring foram definidas no arquivo de *spotting*<sup>2</sup> sete cenas relevantes para inserções musicais. A principal referência musical, além das outras interpretações que diferentes compositores tiveram para o mesmo filme e que estão disponíveis na internet, foi a trilha sonora da trilogia de O Senhor dos Anéis (2001, 2002 e 2003), composta por Howard Shore. Especialmente, os temas referentes aos personagens *Hobbits* como, por exemplo, o tema do condado (The Shire) e até mesmo algumas passagens mais sombrias. Dessa forma, a instrumentação para

---

<sup>2</sup> Disponível no Apêndice A deste projeto.

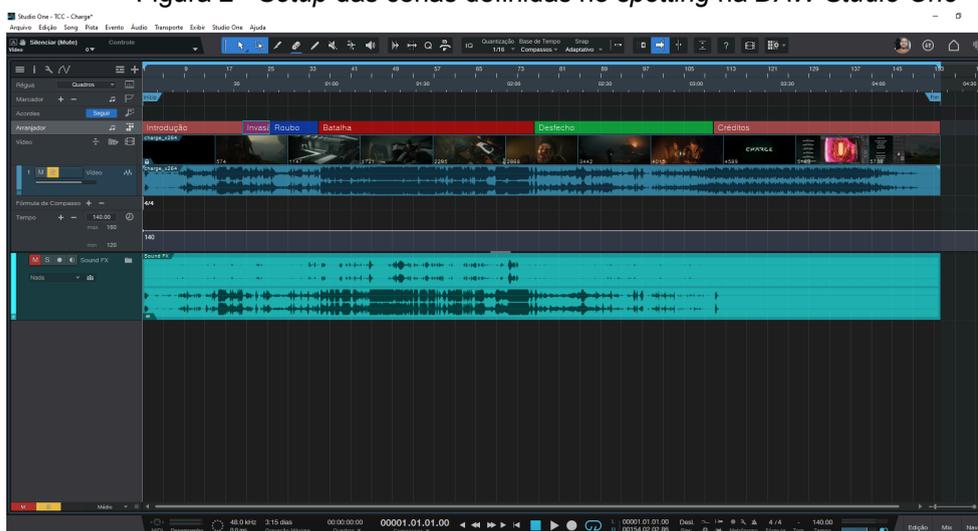


acústica (através de instrumentos virtuais), e uso massivo de bibliotecas contendo sons sintetizados.

Na *DAW Studio One*, na pista **Arranjador**, foram organizadas as cenas do vídeo (de acordo com o spotting) em diferentes cores e com o seguinte critério:

- Vermelho claro: trecho de música de caráter de ação, mas com predominância da dinâmica mais baixa;
- Rosa: transição entre o trecho de ação e o de suspense;
- Azul: trecho com música de caráter predominantemente de suspense/perigo;
- Vermelho: trecho com de maior ênfase na ação;
- Verde: contraste para uma música de caráter mais atmosférico e triste.

Figura 2 - Setup das cenas definidas no *spotting* na *DAW Studio One*



Fonte: elaborado pelo autor (2024)

### 6.1.3 Cosmos Laundromat: First Cycle

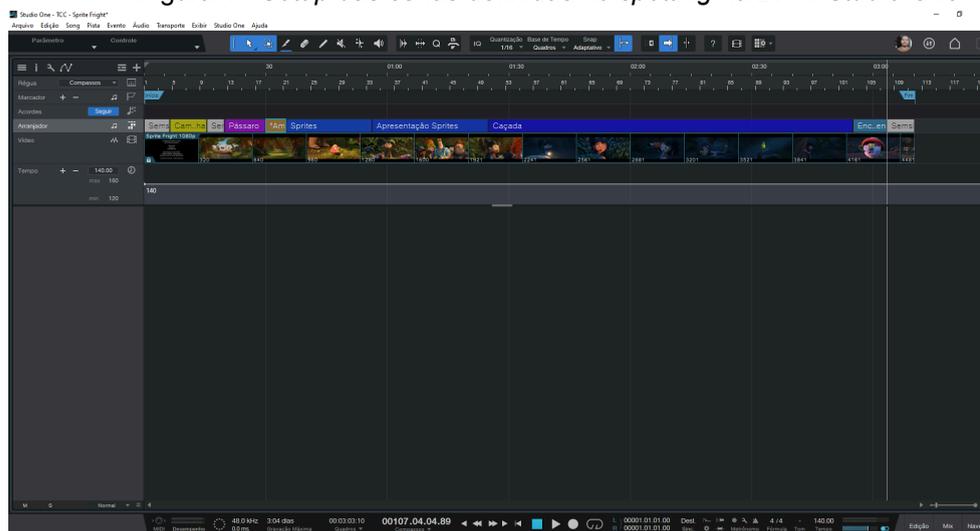
No curta-metragem *Cosmos Laundromat: First Cycle* foram definidas no arquivo de *spotting*<sup>4</sup> seis cenas relevantes para inserções musicais. As referências musicais, além das outras interpretações que diferentes compositores tiveram para o mesmo filme e que estão disponíveis na internet, foram buscadas, principalmente, em trilhas com caráter mais melancólico, como por exemplo, na faixa *Love Story* da série *A Maldição da Mansão Bly* (2020), Netflix, composta por John Andrew Grush e Taylor Stewart e também na faixa (sem vínculo com obra audiovisual) *Persistence of Hope*, do compositor David Edwards.

<sup>4</sup> Disponível no Apêndice C deste projeto.



- Laranja: trecho de música com caráter predominantemente cômico.
- Azul (diferentes tons): trecho com música de caráter de suspense/perigo, sendo que o tom de azul mais escuro simboliza que a cena contém mais tensão/ação.

Figura 4 - Setup das cenas definidas no *spotting* na *DAW Studio One*



Fonte: elaborado pelo autor (2024)

### 6.1.5 Goodbye, Brother

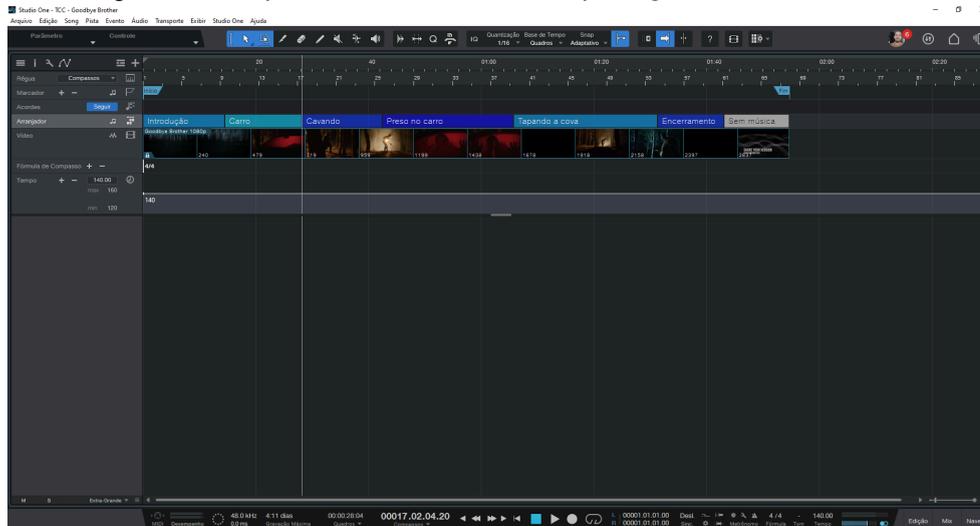
No curta-metragem *Goodbye, Brother* foram definidas no arquivo de *spotting*<sup>6</sup> seis cenas relevantes para inserções musicais. As referências musicais, além das outras interpretações que diferentes compositores tiveram para o mesmo filme e que estão disponíveis na internet, foram encontradas em obras especialmente de Bernard Herrmann, tais como a faixa *Prelude* da trilha sonora de *Psicose* (1960), além de obras diversas do gênero de suspense. Também foi adicionado como referência para esse filme, para a intro, o *Prelúdio Opus 28 N.2 em Lá menor* de Frederic Chopin.

A instrumentação idealizada limitou-se aos instrumentos virtuais do naipe de cordas (contrabaixos, violoncelos, violas e violinos), diversas bibliotecas com sons sintetizados, além de instrumentos de percussão para dar ênfase em alguns pontos de impacto do curta.

Na *DAW Studio One*, na pista **Arranjador**, foram organizadas as cenas do vídeo (de acordo com o *spotting*) em diferentes tonalidades de azul. Sendo que, quanto mais escuro o azul, maior a intensidade e tensão da cena.

<sup>6</sup> Disponível no Apêndice E deste projeto.

Figura 5 - Setup das cenas definidas no *spotting* na *DAW Studio One*



Fonte: elaborado pelo autor (2024)

### 6.1.6 Penguins - Survival in Antarctica

Por fim, o curta documentário Penguins - Survival in Antarctica, além das outras interpretações que diferentes compositores tiveram para o mesmo filme e que estão disponíveis na internet, considerou-se também para as referências a trilha de Antarctica do compositor Vangelis. No entanto, a sua instrumentação deu mais ênfase aos instrumentos virtuais do naipe de cordas. Enquanto que os timbres sintetizados foram usados como auxiliares, tais como efeitos e pads para auxiliar na sensação de vastidão do que está sendo exibido em tela.

Na *DAW Studio One*, na pista **Arranjador**, foram organizadas as cenas do vídeo (de acordo com o *spotting*) em diferentes tonalidades de verde. Sendo que, quanto mais escuro o verde, mais presente a música pode estar, sem que ela corra o risco de interferir na fala do narrador.





O *leitmotiv* do cãozinho, e seu acompanhamento, foi inspirado no tema do Condado, The Shire no original, da trilha sonora de O Senhor dos Anéis (The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring - The Complete Recordings, 2001). Logo após esse trecho, temos um momento em que a protagonista toma coragem para encarar a aventura que virá a seguir. Então, para sublinhar esse sentimento, optou-se pela pelo movimento ascendente de quarta justa e encerrando com um intervalo de quinta justa, tocados pelo naipe de madeiras e segundos violinos, evocando uma sensação de superação e indicando o início da aventura (MATOS, 2014). Para a descida dos personagens em direção à escuridão e ao frio, foram realizadas mudanças do andamento para mais lento, enquanto que o movimento melódico dos instrumentos torna-se descendente e a harmonia é conduzida para a tonalidade de fá sustenido menor (F#m).

Na cena da **floresta**, as notas tocadas passam a ser mais longas, com pouco movimento melódico, os instrumentos da orquestra são combinados com mais ênfase a outros instrumentos virtuais, não pertencentes à orquestra sinfônica, e os efeitos de *delay* e *reverb* mais destacados complementam o frio e o suspense exibidos na tela. O *leitmotiv* da abertura do filme também é retomado, mas em outra tonalidade e com movimento melódico predominantemente descendente. O instrumento virtual que toca o motivo, *ethereal guitar*, é o mesmo que faz dueto com os primeiros violinos na abertura do filme. O suspense é brevemente interrompido apenas quando a protagonista e seu cachorro encontram uma grande rocha com símbolos esculpidos no meio da floresta. Nesta cena, o coro entra gradativamente na música e, a partir de movimentos melódicos ascendentes, sublinha a importância daquela descoberta. Logo a seguir, a trilha sonora vai acrescentando elementos conforme a garota prepara-se para bater com o seu cajado na rocha como, por exemplo, o naipe de madeiras e também as percussões com timbres predominantemente graves, inclusive dando mais ênfase ao som do filme no momento exato da batida.

A próxima cena do filme é o **chamado**. Após um breve momento sem música, ela volta com caráter de suspense, porém agora com mais ênfase e sinalizando um possível perigo iminente. Para isso, a instrumentação ganha a presença, pela primeira vez na trilha sonora, do naipe de metais. Além disso, conforme o ser da floresta vai sendo revelado, a percussão acompanha os seus movimentos. Durante

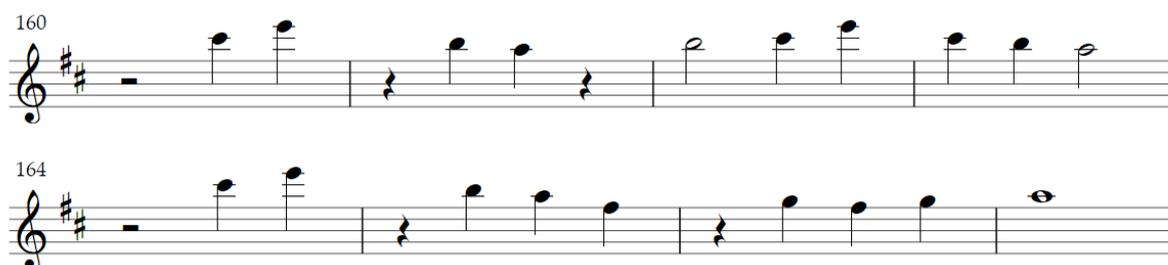




O *leitmotiv* dos seres da floresta aparece “quebrado” entre os instrumentos nessa música, sendo que ele é iniciado por um e terminado por outro na orquestração. O *tutti* reforça que esse é o clímax do filme.

No **encerramento** do vídeo, o tema principal é retomado, assim como a tonalidade de ré maior (D), mas com pequenas nuances na orquestração, como, por exemplo, a harpa em sua introdução. Porém, neste trecho, com mais tempo para ser desenvolvido, o *leitmotiv* aparece em sua totalidade, sendo tocado pelos violinos e o instrumento *ethereal guitar*.

Figura 13 - Spring: tema principal do filme (completo)



Fonte: elaborado pelo autor (2024)

Embora o principal elemento da trilha sonora deste filme delimite o gênero de fantasia, ela apresenta diversos climas contrastantes. Com isso, o desafio foi transitar entre essas variações, como, por exemplo, mudar de um momento de descontração para suspense ou de suspense para magia, mas mantendo a coesão da ideia musical e sem parecer outro gênero de filme durante essas alternâncias.

### 6.2.2 Charge

Figura 14 - Charge: cena do filme



Fonte: Blender Films (2022)

Neste filme de ação com temática futurista, a trilha sonora inicia simultaneamente à **introdução** do vídeo. Com múltiplas camadas de *pads* e sintetizadores intercalados que, quando combinados, criam uma textura única, acrescidos pela presença sutil de um piano nos primeiros segundos, a música demarca parte da carga dramática presente na obra.

No entanto, a música inicial cede espaço à batida crescente da percussão, de especial importância para cenas de ação (MATOS, 2014), enfatizando os momentos de preparação do protagonista para a subsequente missão: uma **invasão** a uma fábrica. As percussões conduzem a música, enquanto o protagonista invade o local, complementadas por diversos sons sintetizados que reforçam a temática futurista do filme.

Na cena seguinte, quando o protagonista entra no salão onde irá realizar um **roubo** de uma bateria, a música recebe camadas de suspense através da retirada de parte dos *pads* que criavam a harmonia da trilha sonora. Dessa forma, abrindo espaço para as batidas intervaladas e graves, enquanto o *sub-bass* toca uma nota pedal (ré) preenchendo as colcheias de cada tempo dos compassos em 4/4, acompanhando o andar sorrateiro do protagonista. E, assim que ele consegue se aproximar dessa bateria em uma esteira de produção controlada por robôs, o piano da introdução é trazido de volta para uma rápida aparição, com o intuito de fazer o espectador relacioná-lo com a trilha da introdução e com a melodia que irá aparecer algumas cenas depois.

Na cena de **batalha**, optou-se pela interrupção parcial das texturas de *pads* e sintetizadores sobrepostos em favorecimento do protagonismo das guitarras, baixo e bateria. O *riff* principal da guitarra foi inspirado em trilhas compostas para games do compositor Mick Gordon e, também, em músicas da banda estadunidense, do gênero heavy metal, Disturbed. Assim como acontece em alguns filmes, em que músicas de artistas solo ou bandas são adaptadas e/ou inseridas para acompanhar determinada cena, neste trecho ocorre uma situação semelhante, com a diferença de que ela foi composta exclusivamente para este projeto e é intercalada com inserções dos instrumentos que, até então, estavam conduzindo a trilha sonora do filme.

Figura 15 - Charge: riff de guitarra da cena de batalha (intro)

♩ = 95  
Tuning: D A D G B E

Guitarra elétrica

3

Gt.E.

Fonte: elaborado pelo autor (2024)



Figura 17 - Charge: tema do desfecho do filme no piano

The musical score consists of four systems of piano music. Each system is labeled 'Pn.' on the left. The first system begins at measure 60 with a piano (*p*) dynamic. The second system begins at measure 64. The third system begins at measure 68. The fourth system begins at measure 72. The music is in G major (two sharps) and 4/4 time. The melody in the right hand is characterized by leaps and descents, while the left hand provides a steady bass line. Dynamics include *p* and *mf*.

Fonte: elaborado pelo autor (2024)

Para criar a atmosfera de drama, mas evoluindo para esperança, os saltos de 2as foram combinados com movimentos descendentes na melodia (MATTOS, 2014), mas precedidos gradativamente por movimentos ascendentes até o seu último trecho. Quando os personagens vão dar as mãos, a melodia apenas sobe. Nos **créditos** finais a música da cena de batalha é retomada e desenvolvida com mais detalhes, devido ao tempo maior disponível.

No filme Charge, diferente do anterior, a trilha sonora misturou instrumentos virtuais com acústicos (guitarra e baixo). Embora o caráter predominante de ação da obra, ela também contém uma carga dramática e sentimental em sua última cena, o que exigiu a preparação desse clima na trilha logo no início do vídeo, buscando que, quando o espectador a escutasse no final, já houvesse uma certa familiaridade.

### 6.2.3 Cosmos Laundromat: First Cycle

Figura 18 - Cosmos Laundromat: First Cycle: cena do filme



Fonte: Blender Films (2015)

No filme *Cosmos Laundromat: First Cycle*, a trilha sonora teve como principal objetivo intensificar as emoções dessa obra do gênero de drama. Para isso, foram utilizados em sua instrumentação, principalmente, o piano e o naipe de cordas (baixos, violoncelos, violas e violinos), presentes logo na **introdução** do vídeo (MATTOS, 2014). O *leitmotiv* central é apresentado inicialmente com um clima mais melancólico, na tonalidade de dó menor, e tocado pelo piano com notas de longa duração e predominância de movimento melódico descendente.

Figura 19 - Cosmos Laundromat: First Cycle: tema central melancólico

The musical score is written for piano in D minor (two flats). It consists of two systems of music. The first system begins at measure 2 and the second at measure 6. The bass line features long, sustained notes with a descending melodic line, while the treble line has a more active, descending melodic line. The dynamic is marked *mp* (mezzo-piano).

Fonte: elaborado pelo autor (2024)

As cordas acompanham o tema tocado no piano, complementando os acordes através de semibreves ligadas. A trilha é brevemente interrompida, logo após um arpejo no piano, reforçando o pequeno momento de alívio cômico que acontece em paralelo à exibição do título do filme na tela.

Em seguida uma sutil variação do tema inicial é tocada pelo violoncelo, enquanto que o personagem Franck (carneiro) faz a sua **caminhada**. Ao final da cena, optou-se por deixar a música suspensa pelo acorde de sol maior com sétima dominante (G7), um pouco antes da chegada do novo personagem.

Durante a **apresentação de Victor**, em paralelo ao crescimento da instrumentação que ganha gradativamente novas camadas, um novo tema é tocado no piano, ainda na tonalidade de dó menor.

Figura 20 - Cosmos Laundromat: First Cycle: tema melancólico complementar

Piano

48

*mp*

Piano

52

Fonte: elaborado pelo autor (2024)

Conforme Franck é convencido por Victor a seguir o seu plano, gradativamente são adicionados novos instrumentos, mais movimento melódico e maior presença de acordes maiores. Dessa forma, adiciona alguns tons de esperança ao clima.

À medida que Victor se afasta de Franck, a música fica suspensa novamente, sendo interrompida apenas quando o humano começa a mexer em seu toca-fitas portátil. Neste ponto do filme, optou-se por fazer com que a trilha sonora começasse como se ela tivesse sendo ouvida da perspectiva de Victor, com efeito de ruído da fita girando e com equalização com menos agudos, simulando o aparato *lo-fi*. A nova



## 6.2.4 Sprite Fright

Figura 22 - Sprite Fright: cena do filme



Fonte: Blender Films (2021)

A instrumentação adotada para a trilha deste curta foi a de uma orquestra sinfônica clássica, através de plugins, complementada pelo som sintetizado de percussões para maior impacto em determinadas cenas. A trilha sonora orquestral se faz presente na introdução do vídeo, mas logo abre espaço para a música diegética, inspirada no gênero hip-hop e também composta exclusivamente para este projeto, tocada no rádio de um dos personagens, usando timbre de bateria eletrônica, baixo elétrico (instrumento acústico) e instrumento virtual com timbre de piano Wurlitzer. Essa música acaba interagindo de maneira indireta com a trilha sonora não diegética, visto que ela atua logo após o seu ponto de saída, gerando contraste e também estabelecendo uma diferenciação entre as duas. Ela fica presente durante toda a cena da **caminhada**, até que a protagonista pede por silêncio, com o retorno da trilha orquestral através de um ataque rápido das cordas e metais.

A orquestração acompanha os acontecimentos da cena, exibindo o primeiro motivo, vinculado ao personagem do pássaro, tocado pelas flautas.

Figura 23 - Sprite Fright: motivo do pássaro



Fonte: elaborado pelo autor (2024)

A cena ganha complemento de outros instrumentos, como o carrilhão, quando o pássaro voa ao lado do olhar atento da protagonista. Ao visualizar uma clareira na floresta, a atmosfera da cena e da trilha sonora tornam-se mágicas. No entanto, esse clima é imediatamente quebrado, acompanhado de outro ataque rápido dos instrumentos, pelos “**amigos**” da garota. Nesse instante, mais uma vez, a música diegética, tocada no rádio presente no ombro de um dos personagens, entra em ação.

O clima mágico (e cômico) retorna nas duas cenas seguintes, onde temos a apresentação dos personagens **sprites**, com muito uso da técnica de *mickey-mousing* para sublinhar os acontecimentos presentes em tela. Neste momento, é apresentado na trilha sonora o *leitmotiv* que remete à essas criaturas do curta.

Figura 24 - Sprite Fright: motivo dos sprites



Fonte: elaborado pelo autor (2024)

Através de um arpejo ascendente sobre o acorde de C6, o motivo sobe até a nota dó, antes de repousar e encerrar na nota sol. A ideia base deste pequeno trecho foi de “sublinhar a surpresa/encantamento” sobre a descoberta desses seres. Porém, esse motivo ganha uma variação, logo ao final dessa cena de apresentação, conforme esse “encantamento” dá lugar para a dúvida/suspense quanto à intenção desses pequenos.

Figura 25 - Sprite Fright: variação “macabra” do *leitmotiv* dos sprites



Fonte: elaborado pelo autor (2024)

Dessa vez o arpejo ocorre sobre o acorde de F#m7(b5), onde, depois de apresentada a versão mais consonante do *leitmotiv* na obra, essa variação foi feita com o intuito de gerar uma certa estranheza e suspense no espectador, a sensação de que algo não está “certo”.

Essa relação de dissonâncias e consonâncias foi um recurso utilizado tanto harmonicamente quanto melodicamente. A relação entre os intervalos das notas escolhidas é mais consonante nas primeiras cenas, onde as descobertas e o encantamento da personagem principal é mais aparente, sendo associados a movimentos que resultam em acordes maiores. A partir deste momento do filme, sendo consolidada na cena da **caçada**, temos as dissonâncias mais presentes, principalmente em intervalos harmônicos de segunda menor e maior e em acordes diminutos, gerando contraste para os momentos de alívio do suspense, como, por exemplo, na retomada do tema do pássaro. Contudo, por se tratar de um desenho de caráter predominantemente cômico, o emprego dessas dissonâncias foi mesclado com acordes menores para que a tensão gerada não fosse mais “pesada” do que as cenas presentes em tela.

A orquestração dessa obra também foi utilizada de maneira associativa a determinadas situações. Enquanto que os naipes de cordas estão presentes em quase toda a trama, sustentando, sublinhando e sendo peça-chave nas transições entre as cenas, as percussões, com alturas indefinidas e timbres sintetizados, foram utilizadas pontualmente e associadas de maneira literal às cenas que precisavam de mais “impacto”. Os naipes de madeiras estão presentes em situações mais “leves” do filme, enquanto que os metais assumiram o protagonismo no momento em que a trama mudou, sendo utilizados para gerar o contraste (em relação às madeiras) e tensão presentes nas cenas. Por fim, a harpa e a celesta foram utilizados para pontuar momentos de fantasia, encantamento e descoberta presentes no filme.

Para essa trilha sonora, além da análise das músicas de outros compositores para o mesmo vídeo, a inspiração nas trilhas de desenhos animados de caráter mais cômico (ex.: Tom & Jerry) serviu como referência principal para a composição. Dessa forma, a adesão da técnica *mickey-mousing* foi fundamental para que ela tivesse as características descritas na etapa de *spotting*. Dessa forma, a sincronicidade com as interações dos personagens foi elemento chave durante a composição, porém ainda com o desafio de que ela soasse “musical”. Pois, durante a gravação das primeiras notas musicais, notou-se que era muito fácil construir algo que dava ênfase nas ações dos personagens, mas que não tinha algo a “dizer” além do que já estava presente na parte visual.

#### 6.2.5 Goodbye, Brother

Figura 26 - Goodbye, Brother: cena do filme



Fonte: The Cue Tube (2023)

Ao contrário dos contrastes presentes na trilha sonora do filme "Sprite Fright", a trilha sonora do curta-metragem "Goodbye, Brother" está totalmente mergulhada na atmosfera de suspense e horror.

A música deste curta foi, predominantemente, criada a partir de movimentos melódicos cromáticos e acordes diminutos e menores. Não houve uma definição de um *leitmotiv*, pois o “olhar” criativo concentrou-se na textura e em qual a sensação o movimento e agrupamento dessas notas poderiam gerar com o que estava sendo mostrado em tela. Com isso, associado ao uso de timbres sintetizados e percussões, o trabalho com a articulação e dinâmica nos instrumentos do naipe de cordas foi essencial para o controle e sublinhar os momentos crescentes de tensão

do filme, assim como os seus pontos de impacto. Por exemplo, na dinâmica crescente do ostinato dos violinos e violas que prepara para o momento mais tenso do filme (1:05), sendo encerrada por um acorde dissonante tocado com trêmolo nas cordas, seguido de um corte seco antes do ponto de impacto da cena.

A orquestração dessa obra foi inspirada especialmente no filme *Psicose* (1960) de trilha sonora de Bernard Hermann, dando protagonismo para os instrumentos do naipe de cordas.

#### 6.2.6 Penguins - Survival in Antarctica

Figura 27 - Penguins - Survival in Antarctica: cena do filme



Fonte: the Cue Tube (2023)

Neste documentário de curta duração, foi utilizada a instrumentação do naipe de cordas (sem o baixo) somada à diversos *pads* (responsáveis por contribuir na profundidade e realçar sensação de vastidão). A busca por um clima etéreo, e um pouco melancólico, e o contraponto com a narração foi o desafio ao compor essa trilha sonora. No entanto, com breves quebras para outros climas.

Imediatamente na **apresentação** do documentário e de seus protagonistas pinguins, logo após a exibição do título, as notas longas da introdução e atmosfera “fria” abrem espaço para o *pizzicato* das cordas e descontração. Esse clima na música varia apenas no momento em que os pinguins estão no fundo da **água**, onde os instrumentos com menos presença de frequências agudas ganham protagonismo, buscando evocar uma sensação de profundidade.

No decorrer das cenas seguintes o clima de vastidão, com um pouco de melancolia, é gradativamente buscado com mais intensidade na trilha sonora. No trecho iniciado pela visão aérea de um iceberg, as camadas de *pads* voltam a

ficarem mais presentes, reforçando o acorde de mi menor (Em), inicialmente, e a reverberação da música.

A partir da cena em que as **gotas** começam a cair, a melodia se faz, pouco a pouco, mais presente, ainda com algumas quebras de clima. Mas preparando para o seu desenvolvimento no **encerramento** do filme.

Para essa trilha sonora não houve a definição de *leitmotiv* específico, mas uma soma de texturas e uma melodia que foi ganhando corpo de forma progressiva, tornando-se um contraponto à narração do documentário.

### 6.2.7 Mixagem das trilhas sonoras

Embora o sistema *surround 5.1* seja comum até em produções cinematográficas mais básicas (MATOS, 2014) e, atualmente, o Dolby Atmos está amplamente integrado à maioria das DAWs e dispositivos, incluindo smartphones. No entanto, como o foco deste projeto eram as composições, as trilhas foram mixadas em estéreo.

Em um cenário hipotético de um filme em que ocorre o processo de finalização dos áudios de diálogos, ruídos e música, os arquivos da trilha musical seriam exportados de forma que fossem separados por *stems*, a partir da afinidade dos instrumentos (ex.: cellos e contrabaixos em um arquivo; naipe de madeiras em outro...). Dessa forma, daria a possibilidade para que o profissional responsável pela mixagem final tivesse o controle da distribuição *surround* e dos volumes, de maneira independente, desses grupos de instrumentos (MATOS, 2014).

### 6.3 Divulgação

Finalizando o desenvolvimento deste projeto, a última etapa foi o *upload* dos seis filmes, com as trilhas sonoras que foram criadas, para a plataforma de vídeos YouTube. Ao cadastrar cada um deles, alguns cuidados foram tomados:

- Título contendo o nome de cada filme e a informação de que eles são versões com novas trilhas sonoras (*rescore*) criadas pelo autor deste projeto;
- Descrição reforçando a origem do vídeo e que se trata de uma versão com nova trilha sonora;



## 7 CONCLUSÃO

O presente projeto de graduação, requisito para a conclusão do Projeto de Graduação em Música Popular e para a obtenção do título de Bacharel em Música - Habilitação Música Popular pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), representou uma jornada significativa e desafiadora no desenvolvimento artístico e profissional do autor. O foco central deste trabalho foi a composição de trilhas sonoras para seis filmes curtas-metragens, cada um pertencente a gêneros cinematográficos contrastantes.

Para atender a essa proposta, o compositor não apenas teve que explorar a sua criatividade musical, mas também exerceu habilidades além da composição, assumindo papéis diferentes sendo, entre outros, instrumentista, editor de áudio e produtor musical. Essa experiência multifacetada proporcionou uma compreensão mais profunda dos desafios práticos enfrentados na criação de trilhas sonoras.

Além disso, a realização deste projeto revelou-se uma excelente oportunidade para explorar e compreender um pouco desse mercado na prática. Os conhecimentos adquiridos ao longo do bacharelado em Música Popular foram fundamentais para a realização deste trabalho, demonstrando a aplicação prática de conceitos aprendidos em algumas de suas disciplinas (ex.: trilhas sonoras, harmonia, análise musical, etc).

A experiência adquirida neste projeto não apenas agregou valor acadêmico, mas também pode ser essencial para o futuro profissional do autor. Ao compartilhar essas experiências, este trabalho também pode inspirar e orientar os primeiros passos de outros músicos que pretendem ingressar no mercado de trilhas sonoras.

## 8 REFERÊNCIAS

MATOS, Eugênio. **A Arte de Compor Música para o Cinema**. Brasília: Editora Senac, 2014.

KARLIN, Fred; WRIGHT, Rayburn. **On The Track: A Guide to Contemporary Film Scoring**. New York: Routledge, 2004.

FRITSCH, Eloi Fernando. **Produção Digital de Trilhas Musicais: Uma Proposta Metodológica**. XXIX Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Música (2019 : Pelotas, RS). Anais Congressos da ANPPOM. Pelotas: ANPPOM, 2019. Disponível em: [https://anppom.org.br/anais/anaiscongresso\\_anppom\\_2019/5619/public/5619-20665-1-PB.pdf](https://anppom.org.br/anais/anaiscongresso_anppom_2019/5619/public/5619-20665-1-PB.pdf).

BAPTISTA, André. **Funções da Música no Cinema: contribuições para a elaboração de estratégias composicionais**. Escola de Música da UFMG, 2007.

GORBMAN, Claudia. **Unheard Melodies, Narrative Film Music**. Indiana: Indiana University Press, 1987

FRITSCH, Eloi Fernando. **Trilha Musical: O Leitmotiv e a Relação com Aspectos Cognitivos de Personagens**. Simpósio de Estética e Filosofia da Música (3. : 2019 : Porto Alegre, RS). Anais do SEFIM [Linguagens e Sensibilidades]. Porto Alegre: UFRGS, 2019. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/246587>.

FILMS - BLENDER STUDIO. Blender Studio, 2023. Disponível em: <https://studio.blender.org/films/>. Acesso em: 11 de agosto de 2023.

LIBRARY - THE CUE TUBE. The Cue Tube, 2023. Disponível em: <https://thecuetube.com/library>. Acesso em: 11 de agosto de 2023.

BLENDER. blender.org, 2023. Disponível em: <https://www.blender.org/>. Acesso em: 11 de agosto de 2023.







GOODBYE, BROTHER. The Cue Tube, 2023. Disponível em: <<https://thecuetube.com/product/goodbyebrother>>. Acesso em: 15 de Agosto de 2023.

PENGUINS – SURVIVAL IN ANTARCTICA. The Cue Tube, 2023. Disponível em: <<https://thecuetube.com/product/penguins>>. Acesso em: 15 de Agosto de 2023.

## 9 GLOSSÁRIO

**CC BY 4.0:** licença de atribuição da Creative Commons que permite que outros compartilhem, adaptem e criem a partir de uma obra, desde que seja atribuído o devido crédito ao autor original, seja provido um link para a licença e indicadas as mudanças que foram feitas.

**Creative Commons:** organização sem fins lucrativos que oferece licenças padronizadas e flexíveis para obras criativas, permitindo que os criadores compartilhem o seu trabalho com o público e estabeleçam as condições de uso, adaptando-se às suas necessidades.

**Curta-metragem (filme):** filme de pequena duração. Normalmente, abaixo de 40 minutos.

**DAW (Digital Audio Workstation):** em português Estação de Trabalho de Áudio Digital, é um software usado para gravação, edição, mixagem e produção de áudio digital.

**Delay (atraso):** Repete o som após um intervalo de tempo definido, criando um efeito de eco.

**Filmes de Hollywood:** referentes aos filmes da maior indústria cinematográfica do mundo.

**Hollywood:** distrito da região central de Los Angeles, estado da Califórnia, país Estados Unidos.

**Home studio:** estúdio de gravação de áudio montado dentro da própria casa, normalmente, com menos recursos do que um estúdio profissional.

**Leitmotiv:** técnica que representa uma “ideia ou pequena figura musical que aparece associada a algo extra musical”. (FRITSCH, 2014).

**Lo-fi:** o termo "lo-fi" é uma abreviação para "baixa fidelidade", indicando uma qualidade de som que é menos refinada ou vintage.

**Música diegética:** sendo tocada em uma fonte dentro de um filme (ex.: rádio em uma cena) (GORBMAN, 1987).

**Música não diegética:** é a que toca fora do filme (ex.: a trilha sonora que ocorre em uma cena, mas que só o espectador escuta e não os personagens) (GORBMAN, 1987).

**Música meta diegética:** ela também seria não diegética, mas está associada a pensamentos e emoções dos personagens, previamente tocada em uma situação no filme em que, posteriormente, permite que o espectador possa relacioná-la (GORBMAN, 1987).

**Portfólio:** coleção de trabalhos de um profissional.

**Reverb (reverberação):** É um efeito que simula o som de uma sala ou espaço. Adiciona profundidade e ambiente a um som, dando a sensação de que o som foi gravado em um espaço grande ou pequeno, dependendo da configuração.

**Riff de guitarra:** nomenclatura popular para uma sequência repetitiva de acordes ou notas com maior destaque em uma música, geralmente associada a estilos como rock e metal.

**Spotting:** processo da etapa de planejamento de trilhas sonoras que visa definir os pontos de inserção musical de um filme.

**Sound designer:** profissional que planeja, cria e produz efeitos sonoros de uma obra audiovisual.

**Swell (efeito):** efeito de transição de um som, originado por algum instrumento, com volume mais baixo para um mais alto, proporcionando uma sensação de crescimento ou intensidade.

**VSTi (Virtual Studio Technology Instrument):** é uma extensão da tecnologia VST que se refere especificamente aos instrumentos musicais virtuais, como sintetizadores, pianos elétricos, baterias eletrônicas e outros dispositivos de produção musical que podem ser integrados em um software de gravação ou produção musical para criar sons e melodias.

**YouTube:** plataforma de compartilhamento de vídeos da empresa Google.





































