

Significação Musical e Definição de “Espaços” Cinematográficos: Trilogia da Morte de Gus Van Sant

Helder Filipe Marques Pereira Gonçalves
Universidade Nova de Lisboa

Índice

1	Introdução	1
2	Alguns conceitos	3
3	Tempo Musical	5
4	Música e Espaço(s)	7
5	Artes do Tempo: uma conclusão	12
6	Referências	17

1 Introdução

A significação musical no cinema desde cedo se manifestou como um aspecto preponderante no acto de associar som às imagens projectadas. Assim como há cem anos, o cinema continua, ainda hoje, a usar “deixas” musicais com características específicas, que ajudam a criar as “atmosferas” cinematográficas pretendidas. Aliás, o princípio de utilização de repertório adequado a determinados momentos narrativos no cinema – como era típico no tempo do cinema mudo, por parte de músicos que acompanhavam a projecção – estende-se hoje em dia a práticas novas como a criação de vídeo-jogos e à proliferação de bases de dados, disponíveis online, com inúmeros excertos sonoros (eventualmente

criados de raiz) que permitem ir ao encontro de situações audiovisuais tipo (“luta”; “fuga”; “entrada do rei”, etc.) (Pennycook, 2008).

Mesmo que perdesse a antiga *querelle* entre musicólogos ditos referencialistas e absolutistas, em certa medida herdeiros das posições de Wagner e de Hanslick, podemos dizer que o objecto concreto que falta à música¹ para poder expressar sentimentos tão complexos como o amor (amor por quem?) ou a cobiça (cobiçar o quê?) é claramente definido com a existência de uma habitual história² ou de elementos objectivos transmitidos pela imagem. Em certa medida estamos culturalmente “formatados” para entender a música no audiovisual segundo uma perspectiva Hegeliana, na qual o conteúdo objectivo que faltará à subjectividade musical, nos chega por via de elementos visuais. A estes a música oferece o “valor acrescentado” (Chion, 1990) que muitas vezes nos permite chegar onde a visão não consegue (por exemplo ao estado interior dos personagens, um dos “espaços” propostos para apresentação).

Mas acontece, desde já há algum tempo, que esta lógica de “paralelismo” vem sendo complementada – tanto pela teoria como pela criação cinematográfica de autores como Sergei Eisenstein – com a preocupação com o “contraponto” entre música e imagem. É nesta possibilidade de por vezes música e som competirem entre si que nascem os mais interessantes e intrigantes exemplos multimédia (Cook, 1998). E é nesta aparente disfunção entre aspectos mais objectivos (visuais) e subjectivos (música) que nos propomos recorrer a novos elementos de significação musical, nomeadamente as “unidades semióticas temporais” (UST) e as modalidades musicais. Estes elementos, sustentados numa ló-

¹ Este é o principal argumento dos formalistas para sustentarem a incapacidade da música *per se* para expressar mais do que certos aspectos cinéticos associados a alguns sentimentos mais simples.

² Relembro, no entanto, que muitos filmes modernos relegam para mero 2º plano os aspectos narrativos. De facto, a “história” de cada um dos três filmes abordados neste trabalho pode ser contada em uma ou duas frases, algo que nos leva a considerar que estes filmes são muito ...“cinematográficos”.

gica estética³ de análise musical, propostos recentemente por uma musicologia interessada em apresentar o conteúdo semântico da música, permitem colocar lado a lado dois planos distintos no cinema como são a imagem e o som.

A forma como o som “enfeitiça” (Bresson, 1975) a imagem e nos leva a perceber espaços visíveis e invisíveis em cada um dos três filmes propostos será em breve aprofundado. Este conjunto de filmes – *Gerry* (2001), *Elephant* (2003), *Last Days* (2005) – conhecido como “Trilogia da Morte”, do realizador Gus Van Sant, são claros exemplos de como os conceitos de paralelismo e especialmente de contraponto sustentam uma riqueza poética que nasce da invocação de diferentes tipos de música e respectivas possibilidades de significação. Nos três filmes, para além de podermos ouvir músicas tão variadas como a “Sonata ao Luar” de Beethoven, música intervencionista dos anos 60, “musique concrète⁴”, música electrónica, “paisagens sonoras” e música renascentista temos também, por vezes, a possibilidade de escutar obras musicais completas. É interessante verificar como é grande a importância dada a um trabalho sobre o Tempo. Mas antes revejamos alguns conceitos que serão importantes para a reflexão que se seguirá, a propósito dos “espaços” cinematográficos.

2 Alguns conceitos

UST (ver Apêndice A) – uma ocorrência de Unidade Semiótica Temporal é “um segmento musical que, mesmo fora de contexto,

³ Favorecendo a posição do ouvinte e não as preocupações criativas (poéticas) do compositor.

⁴ O termo “música concreta” remonta ao final dos anos 40, quando nos estúdios da Rádio France em Paris, Pierre Schaeffer – a quem se juntaram outros, como Pierre Henry ou Michel Chion, - começou a desenvolver trabalhos sonoros baseados na manipulação da banda magnética ou fita, na qual estavam sons gravados.

possui uma significação temporal precisa, devido à sua organização morfológica”⁵.

Modalidades (ver Apêndice A) – desde as básicas “ser” e “fazer” às modalidades de “dever”, “saber”, “poder”, “querer” e “acreditar”, temos os modos como o discurso musical é animado ou colorido (Tarasti, 1995).

Música (ou som) diegética(o) – aquela que sabemos ser produzida por elementos pertencentes à esfera narrativa, que na maior parte das vezes visualizamos no ecrã. Por exemplo quando algum personagem toca piano (como Alex, em *Elephant*) ou põe um cd a tocar (como em *Saraband*, de Ingmar Bergman). **Não diegética** é aquela que não é causada por elementos associáveis ao tempo e ao lugar da acção (como no início de *Elephant*, Nathan ao som de Beethoven; Michele atravessando o ginásio acompanhada por sons não diegéticos. Estes são particularmente interessantes para a criação de uma certa incerteza e apelar à imaginação do espectador).

Música empática – aquela que está “em harmonia com o clima da cena” (Chion, 2006) (por exemplo quando *Gerry* percebeu que não se conseguirá salvar, ouvimos a música de Arvo Pärt). **Anempática** é aquela que mostra indiferença face às imagens projectadas (por exemplo a Sonata de Beethoven a acompanhar Nathan para perto da namorada).

Acusmatização / desacusmatização – O termo acusmática remonta ao tempo de Pitágoras, quando este filósofo dava as suas lições escondido por trás de uma cortina – a cortina acusmática – para que os seus discípulos se concentrassem apenas no ensinamento que lhes chegava por via da audição, sem se distraírem com elementos visuais. No cinema, o facto de nos ser escondida a causa de um determinado som (acusmático, portanto), pode produzir efeitos poderosos na nossa percepção (em *Last Days*, a sonoridade “concreta” baseada em sons de relógio obriga-nos a re-

⁵*Les Unités sémiotiques temporelles. Eléments nouveaux d'analyse musicale*, ouvrage collectif (M. Formosa, M. Frémiot, F. Delalande, P. Gobin, etc.) Ed. Eska, Paris, 1996, p.18.

fletir sobre a acção do músico); **Fora de campo** – quando temos um elemento da história que não é captado em determinado enquadramento, mas sabemos que existe na cena. Existe um interessante exemplo em “Saraband”, onde a música “on the air” (Chion, 1990) – o avô premiu o botão play, para ouvir o cd – ganha um duplo carácter, “ambidiegético” (Morris, 2004), pelo seu posicionamento ora fora ora dentro do enquadramento, mantendo-se constante o volume sonoro.

Continuum sonoro (Deleuze, 1989) e **partition sonore** (Fano, 1993) – ambos os termos coincidem num posicionamento estético distante do de outros importantes teóricos do cinema, como Christian Metz ou Michel Chion. Diferentemente destes, que dividem entre fala – ruído – música, aqueles termos apontam para uma ideia geral de som, uma “camada” composta tanto por elementos mais figurativos como por outros mais abstractos, num contraponto a uma outra camada, a das imagens, também formada por esta variedade de elementos.

3 Tempo Musical

Se, por exemplo, informarmos um espectador que não conheça o filme *Elephant* de que o andamento lento da Sonata “Ao Luar” se ouve na íntegra, de uma forma não diegética, ele poderá eventualmente pensar que (1) teremos um momento de ambiente nocturno, carácter reflexivo em determinada parte da história; (2) esta música surgirá associada a algum personagem ou situação, como uma espécie de – estranhamente longo – *leitmotiv*; (3) ou que esta música de Beethoven, pelas suas características cinéticas e/ou de pontuação acentuada de alguns eventos sonoros permitirá criar ligações com elementos visuais emanados da acção.

No entanto, dificilmente se preveria que esta obra musical acompanha, em *Elephant*, o caminhar banal de um adolescente, num dia normal de liceu, ao encontro da sua namorada. Desta lógica “anempática” (Chion, 1990), desde logo produzida pelo choque cultural que é ver um típico adolescente de liceu ameri-

cano, desportista com “estilo”, caminhar ao som do não-diegético Beethoven, resulta uma incerteza, criada no espectador, que faz procurar explicações para a “dissonância” que podemos presenciar naquele plano-sequência específico. E se no visual não encontramos grandes desenvolvimentos, pois Nathan simplesmente caminha e a câmara da mesma forma apenas o segue (no primeiro dos vários *tracking shots* do filme; aliás, são vários em toda a trilogia mencionada), é da música – e temos à nossa disposição o tempo para a ouvirmos na íntegra – que recebemos o “valor acrescentado” (Chion, 1995) que confere significação ao que, se nos restringíssemos às imagens, teria um carácter documental neutro.

E que informação nos dá a música? O que ela nos “diz” depende das imagens que vemos, já que, segundo Meyer, só com referências a um mundo extra-musical ela é capaz de ter um significado? (Meyer, 1956); ou por si só consegue significar algo? Isolando a música de Beethoven podemos encontrar com insistência as modalidades do “querer” e do “dever”. A primeira em termos rítmicos e ambas em termos estruturais, pelas modulações. A “luta musical” contra uma ordem estabelecida (ritmo e tonalidade), não encontrando equivalente nas imagens referidas, projecta-nos num possível interior do personagem que caminha e faz-nos indagar que acção possivelmente marcante irá Nathan executar. Mas tanto o facto de realmente nem esta última hipótese se verificar - música antecipar o que se passará na narrativa - , como o da clara estrutura ternária (ABA) que nos é dado a escutar não ter qualquer paralelo visual, faz-nos perceber, em contraponto ao tempo das imagens, um tempo mítico, no sentido de que nos consegue subjugar a um “movimento cíclico-temporal” (Lotman, 1979, citado por Brown, 1994) que será característico do filme: para além da música em análise, também a obra “Für Elise” reaparece, no fim da obra como se nada se tivesse passado (num mito não há evolução mas sim retorno cíclico); uma série de elementos puramente visuais são tratados como “refrões” que retomam a sua função (por exemplo a panorâmica circular); diferentes personagens serem apresentados para (re)representar o mesmo momento

temporal. Tudo isto, no seio de outros elementos entre os quais a própria estrutura ternária do filme (Liceu-Casa-Liceu), são dicas para que nos sintamos parte deste “mito musical” e do mundo por ele retratado bastantes vezes, em *Elephant*, de forma documental.

4 Música e Espaço(s)

Os filmes da Trilogia de Gus Van Sant introduzem um “espaço temporal” que permite “desenvolver ideias musicais”, algo nada comum em cinema (Brown, 1994). E é esta disponibilidade para acolher músicas variadas e lhes conferir um estatuto de “intocabilidade” que faz com que transpareça nos três filmes um trabalho fortemente enraizado na noção de tempo, crucial para a construção dos seguintes quatro espaços:

Interior

De entre os três, *Gerry* é o filme que mais apresenta, logo de início, uma música diegética mais propícia a que, por antecipação, sintamos o desenrolar dos acontecimentos. Logo de início, com a música “Spiegel im Spiegel” de Arvo Pärt, um piano e um violino apresentam-nos os dois Gerrys, silenciosos. Todo o filme irá ser um longo duo e a metonímia que se pode conseguir sentir ao longo do filme, a partir de dicas de características que cada um dos instrumentos projecta nos personagens, não é novidade no cinema (Brown, 1994). Se um forte sentido de criação de um vector que aponta um futuro (Chion, 1995) se fazia sentir na modalidade de “dever” na música de Beethoven acima mencionada, aqui temos uma música que nos faz sentir “em suspensão”⁶. Ela aponta para uma ordinária presença no mundo que nos rodeia, desprovida de complicações que vão além de como chegar ao próximo nível de um jogo de computador⁷.

Mas, em determinada altura do filme, a música “Für Alina”, que não evolui harmonicamente e possui ritmos hesitantes, produ-

⁶ UST “en suspension”.

⁷ Aqui pensamos na conversa junto à fogueira, na primeira noite do filme.

zindo as UST “em flutuação” e “peso”, afirma-nos que o tempo deixou de ser algo que os dois jovens tenham pela frente. Primeiro nós sabemos isso e a seguir um grande plano sobre Matt Damon como que insere na mente do personagem essa percepção de que estão mesmo condenados a morrer. Foi com expectativa que – nós espectadores – aguardámos que se revelasse nos personagens esta (des)crença quando ainda tínhamos elementos visuais, explorados pelo realizador, que giravam em torno dos ainda confiantes Gerrys. Uma certa inverosimilhança relacionada com o momento da “descoberta” – como é que ainda não tinham dado com o grave problema, antes? – confere à narração o carácter cristalino atribuído por Gilles Deleuze ao cinema contemporâneo. É assim, neste estado de consciência, que a mente de Matt Damon vive a angústia nela projectada pela música (antes do plano cheio de sonoridades electrónicas que marcará a paisagem (interior também) desolada e vazia que antecederá o momento dramático do percurso dos dois personagens). A referida consciência volta no final do filme e é marcada como um retorno, pela música que se volta a ouvir, a um estado de angústia e culpabilidade que parece ir marcar toda a vida do personagem.

O exemplo seguinte apresenta um caso oposto, quanto à revelação de um estado de mente, primeiro no personagem e surpreendentemente no espectador, pelo poder da acusmatização. Em *Last Days*, em determinado momento, temos uma forte percepção do que se passa no interior da cabeça do músico, mesmo estando nós fora da casa e ele dentro do estúdio que espreitamos pelas janelas abertas. O nosso ponto de vista vai recuando lentamente, afastando-se da casa (num longo plano *dolly*), mas a nossa audição permanece concentrada nos sons que ele produz e parecem ser tudo o que preenche a sua mente nesse momento. Embora vejamos quem faz os movimentos que explicam os sons que, ainda assim, estranhamente vão ficando em *loop*, temos uma evolução forte para uma sensação de não-diegético que nos faz deduzir que estamos mesmo dentro do personagem, já que o nosso ponto de escuta (teoricamente em recuo, com o ponto de vista) é o de quem

ouve música não diegética, ou seja indiferente a distâncias e deslocamentos na *diegesis* visual.

Exterior

Em *Elephant* existem dois momentos nos quais é possível dizer que entramos, através do sonoro, dentro das mentes das personagens. Um é quando Alex, na cantina, coloca as mãos na cabeça enquanto o som sofre um crescendo de intensidade. O outro é quando Elias (o adolescente fotógrafo), em grande plano, caminha ao som de uma mistura de jazz com sons electrónicos, só interrompidos quando Elias tem de “voltar à terra” para cumprir uma tarefa (e ouvimos novamente o som ambiente) e quando a câmara recua para a posição de perseguição. Em ambos os casos, mais do que estruturas musicais como habitualmente as concebemos, temos um alargamento do conceito de banda sonora a um englobante “*continuum* sonoro” (Deleuze, 1989). É neste *continuum* que devemos entender a clara oposição - “musical” – nestes dois exemplos retirados de *Elephant*, entre sons de fora e sons de dentro dos personagens. Estes últimos possuem uma clara função musical que pode ser categorizada, recorrendo novamente a um sistema de análise pelas unidades semióticas temporais, como “distensão” no caso de Alex e como “em flutuação” no caso de Elias.

As paisagens sonoras da autoria da compositora Hildegard Westerkamp permitem, segundo a própria, oferecer uma sensação de alienação dos personagens, num caminhar interior de desolação, paralelo ao caminhar nos corredores do liceu (*Elephant*) ou no bosque (*Last Days*) (Jordan, 2007), numa sonoridade de forte modalidade de “ser” (note-se o carácter documental proposto também pelas imagens) e “não poder” – sair da fatalidade do destino. Estes sons não diegéticos (ou diegéticos alterados) “prendem” os personagens num mundo espaço-temporal no qual não têm poder de intervenção.

A música / o som consegue atribuir uma “assinatura espacial” (Altman, citado por Chion, 1990) às imagens que vemos, forte-

mente caracterizada por um carácter subjectivo – cada espectador fará uma leitura – mas objectivamente escolhido na montagem: se o “som-território” – termo de Chion para espaço físico – é facilmente reconhecido, mais fortemente nos invoca recordações (vida de liceu, nos casos mencionados no parágrafo anterior). Em *Gerry* temos um espaço extra-planetário graças aos sons electrónicos referidos anteriormente (num tom intertextual?). Em *Last Days* o que parecia ser uma característica do som território, um relógio de pêndulo a dar as horas, estranhamente persiste em soar e transformar-se (tipo “música concreta”) em algo estranho para nós: sinónimo de situação ameaçadora?

Em *Last Days*, alguém põe a tocar uma música de Bob Dylan na aparelhagem com leitor de discos vinil. Quando o personagem muda de divisão, a música sofre uma diminuição de intensidade: permanece o carácter diegético; a personagem não ganha força “mítica”, como no exemplo mencionado, do avô em *Saraband*. A música de Bob Dylan serviu, no que diz respeito à importância da personagem, apenas para apresentar um significante (Metz, 1968) que nos permite criar uma definição de pertença daquela personagem a uma comunidade imaginária, outro “espaço exterior” possível.

Transcendente

A música escolhida para finalizar, em cada um dos três filmes, deixa uma forte impressão de espaço transcendente: *Gerry* (representado por Matt Damon), fica retido numa espécie de purgatório, contínuo julgamento da terrível acção por ele decidida; *Elephant*, com uma “Fur Elise” fria e distanciada parece mostrar a revelação de um *deus ex machina* que aparece no final para lembrar o seu paradoxal poder de não intervenção; por seu lado a música quinzentista de *Last Days*, soa a vitória, libertação, a condizer com a única sobreposição existente em toda a trilogia, que mostra a alma que se solta do corpo do músico.

Ao longo de cada um dos filmes aparecem sonoridades “fantasma” (de onde virão?), mas também imagens que não se chegam

a estabelecer como reais na mente dos espectadores. Por exemplo em *Elephant*, nos longos *tracking shots*, não ouvimos os passos: algo contra-natura. O esforço feito para manter um contraponto entre o som e a imagem, pela omissão do som directo, permite que os dois fluam e que cada um, por si só mantenha o carácter fantasmagórico (Chion) associado a uma não plenitude de congruência natural entre eles.

Um forte carácter indicial é-nos dado, em *Last Days*, pelas sonoridades de sinos e cantos litúrgicos – que não podemos dizer que se situem fora-de-campo, pois não existe nenhuma fonte sonora que as imita, no espaço físico em torno da casa – que nos levam a considerar uma espécie de vontade divina por trás do que acontece ao personagem, e que, em última instância, levará à separação da alma, já comentada. Esta escolha, em tom de homenagem a Curt Cobain, vai além do traço comum aos três filmes, que consiste em “privar o som das relações convencionais com a imagem cinematográfica como base de exploração do ambiente cultural de uma juventude sem direito a um papel na sociedade”⁸.

Superfície

Referindo-se ainda às paisagens sonoras de Hildegard Westerkamp, assim como à maior parte das ambiências sonoras presentes na trilogia da morte, Randolph Jordan comenta a superfície formada à revelia de um entendimento coerente dos espaços que nos são dados a perceber pela imagem. O realismo que o sonoro oferece ao cinema, promove a acção visível, que segundo Bresson, “enfeitiça” o que neste caso é uma acção clara entre duas superfícies, uma de origem sonora e outra de origem visual. Para um trabalho que quer estimular a imaginação do espectador, Van Sant oferece as dicas necessárias para que disfrutemos, com os sentidos, desta dicotomia presente numa totalidade artística que opera muito além do simples contar de uma (eventual) história.

⁸JORDAN, Randolph: “The Work of Hildegard Westerkamp in the Films of Gus Van Sant: An Interview with the Soundscape Composer”, in *Offscreen* 11:8-9; 2007; p.1

Nesta oferta, pode, por vezes, o próprio filme tornar-se uma superfície sensorial pura, em detrimento do mais ínfimo elemento narrativo. Por exemplo, em *Gerry* 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. Como nunca vemos os pés podemos considerar que estamos na presença de um interessante exemplo de música acusmática.

5 Artes do Tempo: uma conclusão

É um facto que o enredo dos três filmes pode ser contado em uma ou duas frases. Na perspectiva do realizador isto pode ser enquadrado como uma óptima base de trabalho para o que são os elementos realmente cinematográficos: aqueles elementos que regulam a organização das durações temporais – aspecto vital tanto em música como no cinema, segundo Michel Fano -, nas camadas visual e sonora. É frequentemente proposto que o espectador construa a sua própria percepção: vários elementos presentes nestes filmes de Van Sant são oferecidos de uma forma ambígua e impossivelmente óbvia, no que toca a relação entre aquilo que vemos e aquilo que ouvimos. Harry Savides, director de fotografia, apresenta os enquadramentos fixos e a ausência de uma música empática como dois exemplos de como o realizador joga com a imaginação do espectador.

Os espaços propostos ao longo do texto, juntamente com o que consideramos serem os respectivos aspectos musicais, resultaram de uma afirmação de duas camadas temporalmente organizadas. Cada camada possui os seus próprios processos de significação, produzindo muito mais do que a perspectiva Hegeliana referida na introdução. Defendemos que as duas camadas são semelhantes na possibilidade de usar um amplo leque de elementos: para cada uma delas o realizador pode escolher entre ícones, índices,

símbolos e movimentos sonoros ou visuais. Gilles Mouëllic tenta encontrar correspondências directas entre percepções musicais e visuais quando, por exemplo, afirma que a passagem de um plano interior para outro exterior é paralelo a um “salto” para uma tonalidade afastada. Van Sant parece querer comentar, mostrando que existem muitos mais níveis de movimentação da imagem e muito mais música para além da tonal e/ou instrumental.

A procura de um valor semântico – por exemplo através das UST – presente nos processos intrínsecos a cada sentido, lança uma nova discussão sobre como os realizadores usam os seus materiais visuais e sonoros; e também sobre como articular estes elementos com os contextos narrativos habitualmente existentes. No entanto, mesmo que consigamos encontrar semelhantes ferramentas para a análise dos dois mundos (imagem e som), consideramos que existirá sempre uma clara fronteira entre o que para alguns são as facetas apolíneas e dionisíacas do cinema. Mais, parece altamente plausível que a música poderá funcionar sempre como o fora-de-campo absoluto (temporal). Para concluir, esperamos que com o nosso trabalho tenhamos mencionado pertinentes elementos a ter em conta quando abordamos o cinema, não só em termos técnicos como também na sua componente narrativa.

Apêndice A

modalidades e UST



Ex. 1a – Início da Sonata “Ao Luar” de Beethoven. As **modalidades** de “fazer” e de “querer” estão presentes no ritmo de quatro contra três e na imediata modulação à relativa.



Ex.1b – Versão alterada. Sem o ritmo de quatro contra três e sem a modulação temos a **modalidade** de “ser”. “Querer” já não estará presente.

Ex.2 – Dois distintos USTs foram encontrados: “Que avança” e “Distensão” (para uma descrição semântica de cada UST, ver a webpage LabMIM). A modalidade de “dever” – resolver à tónica – é afirmada pela nota pedal e pelos acordes diminutos de 7^a dim.

Apêndice B
alguns exemplos de “espaços”



Música como Tempo Mítico
Música Anempática - Nathan indo ao encontro da
sua namorada, acompanhado pela Sonata “Ao Luar”
(Em *Elephant*, de Gus Van Sant)



Espaço Interior

Música empática e alguns elementos visuais (grande plano e fundo desfocado) combinados de forma a transmitir os pensamentos de Gerry
(Em *Gerry*, de Gus Van Sant)



Espaço Exterior

Som-território (relógio “acusmático”) tratado como “musique concrete”, sugerindo uma situação ameaçadora
(Em *Last Days*, de Gus Van Sant)

6 Referências

- Les Unités sémiotiques temporelles. Eléments nouveaux d'analyse musicale*, Ed. Eska, Paris, 1996 (ouvrage collectif : M. Formosa, M. Frémot, F. Delalande, P. Gobin, J. Mandelbrojt, E. Pedler), com CD
- BERGMAN, Ingmar (2005), *Saraband*, Lisboa: Atalanta Filmes (DVD) (97min): Cor. Som,
- BIANCO, Noëlle (1993), *Michel Fano*, Interview <http://www.crdp-lyon.cndp.fr/c/c4/articles/fano.pdf> (consultado a 20/01/08)
- BRESSON, Robert (1975), *Notes sur le cinématographe*, Paris: Gallimard
- BROWN, Royal S. (1994), *Overtones and Undertones. Reading Film Music*, L.A.: University of California Press
- CHION, Michel (1990), *L'Audiovision*, Paris: Éditions Nathan
- CHION, Michel (1995), *La musique au cinéma*, Paris: Fayard
- CHION, Michel (2006), “Audio-Vision Et Acoulogie”. http://www.michelchion.com/v1/index.php?option=com_content&task=view&id=45&Itemid=60 (consultado a 10/03/08)
- DELEUZE, Gilles (1989), *Cinema 2: the time-image*, London: The Athlone Press
- JORDAN, R. OFFSCREEN (2007), “The Work of Hildegard Westerkamp in the Films of Gus Van Sant: An Interview with the Soundscape Composer”, *Offscreen* 11(8-9); pp. 1-17 (available at: http://www.offscreen.com/biblio/pages/essays/jordan_westerkamp)
- HOLBROOK, Morris B. (2004), “Ambi-diegetic music in films as a product design-and-placement strategy: the Sweet Smell of Success”, *Marketing Theory* 4(3); pp. 171-185
- LABORATOIRE MUSIQUE ET INFORMATIQUE DE MARSEILLE. *Liste des 19 UST*. <http://www.labo-mim.org/index.php?2007/10/26/28-liste-des-19-ust> (consultado a 05/03/2008)
- MEYER, Leonard B. (1956), *Emotion and Meaning in Music*, Chicago: The University of Chicago Press
- METZ, Christian (1968), Propositions méthodologiques pour l'analyse du film, *Social Science Information*, 7(4): 107-119
- MONELLE, R. (2005), “Musical uniqueness as a function of the text”, in Pascal G. MICHELUCCI, P. G. & MARTEINSON, P. G., *Applied Semiotics/Sémiotique appliquée*, no. 4: 'Semiotics of Music/Sémiotique musicale', University of Toronto, pp.49-68

- MOUËLLIC, Gilles (2003), *La musique de film. Pour écouter le cinéma*, Paris: Éditions Cahiers du Cinéma
- PENNYCOOK, Bruce (2008), *Sound Design for Video Games and Film workshop*, Lisboa, FCSH-UNL, 16-27 Junho 2008.
- SANT, Gus Van (real.) (2002), *Gerry*, Lisboa: Lusomundo (DVD) (99 min): Cor. Som
- SANT, Gus Van (real.) (2003), *Elephant*, Lisboa: Atalanta Filmes (DVD) (79min): Cor. Som
- SANT, Gus Van (real.) (2005), *Last Days – Últimos Dias*, Lisboa: Atalanta Filmes (DVD) (97min): Cor. Som
- TARASTI, Eero (1995), *Musical signification: essays in the semiotic theory and analysis of music*, Berlin: Mouton de Gruyter