



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO  
CENTRO DE ARTES  
DEPARTAMENTO DE TEORIA DA ARTE E MÚSICA

## Plano de Ensino

**Universidade Federal do Espírito Santo**

**Campus de Goiabeiras**

**Curso:** Cinema e Audiovisual

**Departamento Responsável:** Departamento de Teoria da Arte e Música

**Data de Aprovação (Art. nº 91):** 22 de agosto de 2025

**DOCENTE PRINCIPAL :** DANIEL TAPIA

Matrícula: 2041570

**Qualificação / link para o Currículo Lattes:**

**Disciplina:** INTRODUÇÃO À TRILHA MUSICAL

**Código:** MUS11102

**Período:** 2025 / 2

**Turma:** 1

**Carga Horária Semestral:** 30

### Distribuição da Carga Horária Semestral

| Créditos: 2 | Teórica | Exercício | Laboratório | Extensão |
|-------------|---------|-----------|-------------|----------|
|             | 15      | 0         | 15          |          |

### Ementa:

A música como elemento das linguagens audiovisuais. Aspectos históricos e técnicos. Prática de criação de trilha musical nas diferentes tipologias. Construção de gêneros e estilos adequados para as diferentes narrativas filmicas.

### Objetivos Específicos:

Oferecer suporte teórico e técnico para construção de trilha musical para filme.

### Conteúdo Programático:

Breve histórico da música de cinema e seu desenvolvimento

Introdução aos parâmetros de estudo da trilha sonora no cinema contemporâneo

Ferramentas de criação sonora e exercícios práticos relacionados ao cinema e a outras mídias

Sound design

### Metodologia:

Aulas expositivas estruturadas a partir de textos e escutas de apoio à aprendizagem, com aplicação de exercícios práticos

### Critérios / Processo de avaliação da Aprendizagem :

Avaliação objetiva (peso1) + Trabalho individual (peso1) para obtenção de média

### Bibliografia básica:

MANZANO, Luiz Adelmo F. Som-imagem no cinema a experiência alemã de Fritz Lang. São Paulo: Perspectiva, 2010.

MARTIN, Marcel. O fenômeno sonoro. A linguagem cinematográfica 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 2011.

RODRÍGUEZ, Ángel. A dimensão sonora da linguagem audiovisual São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.

### Bibliografia complementar:

BERCHMANS, Tony. A música do filme: tudo que você gostaria de saber sobre a música de cinema. São Paulo: Escrituras, 2012.

CARRASCO, Claudiney. Sygkhronos - A formação da Poética Musical do Cinema. São Paulo: Via Lettera, 2003.

\_\_\_\_\_. Trilha Musical: música e articulação fílmica. São Paulo: USP. Dissertação de mestrado, 1993.

CHION, Michel. A audiovisão: som e imagem no cinema. Lisboa: Gabinete Editorial Texto & Grafia, 2008.

\_\_\_\_\_. La música en el cine. Barcelona: Paidós Ibéria, 1997.

GORBMAN, Claudia. Unheard Melodies. Indiana: Indiana University Press, 1987.

MACHADO, Arlindo. O fonógrafo visual. Pré-cinemas & pós-cinemas. 6. ed. Campinas: Papiros, 2011, p. 137-156.

MAIA, Guilherme; SERAFIM, José Francisco (orgs.). Ouvir o documentário: vozes, música, ruídos. Salvador: EDUFBA, 2015, p. 95-120.

MATOS, Eugênio. A arte de compor música para o cinema. Brasília: Editora Senac, 2014.

NICHOLS, Bill. "O filme documentário e a chegada do som". In: MAIA, Guilherme; SERAFIM, José Francisco (orgs.). Ouvir o documentário: vozes, música, ruídos. Salvador: EDUFBA, 2015, p. 13-26.

RABIGER, Michael. Direção de documentário. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

### Cronograma:

## **Observação:**

**Aula 1** Breve histórico do desenvolvimento da escuta na música de matriz europeia e sua relação com o surgimento das experimentações sonoras modernas e contemporâneas

Síntese do conteúdo desenvolvido: histórico das transformações ocorridas no pensamento musical de matriz europeia até o surgimento das experimentações com o áudio no século XXI e sua relação com a prática experimental contemporânea.

**Aula 2** O desenvolvimento do som no cinema e audiovisual e a trajetória das camadas de significação sonora até o surgimento do sound design I

Síntese do conteúdo desenvolvido: breve abordagem histórico-analítica da produção cinematográfica estadunidense e europeia e sua relação com a significação sonora e a música do cinema mudo à metade do século XX.

**Aula 3** O desenvolvimento do som no cinema e audiovisual e a trajetória das camadas de significação sonora até o surgimento do sound design II

Síntese do conteúdo desenvolvido: breve abordagem histórico-analítica da produção cinematográfica estadunidense e europeia e sua relação com a significação sonora e a música da metade do século XX ao início do século XXI.

**Aula 4** Introdução à criação sonora na publicidade, conceito e prática de sound branding

Síntese do conteúdo desenvolvido: funções do som e da música na publicidade, exemplos e referencial estético nacional; fundamentos técnico-artísticos do sound branding (formas de criação, parâmetros da psicoacústica comumente associados, processos básicos de produção) e sua relação com a prática contemporânea.

**Aula 5** Recursos técnico-artísticos do sound design contemporâneo: criação e manipulação de sons a partir da gravação em estruturas analógico-digitais e de uso de bibliotecas de sons

Síntese do conteúdo desenvolvido: fundamentos do sound design e relação com a edição de som; prática de criação de sons por meio da gravação e manipulação em estúdio, utilizando-se de recursos de captação e processamento (combinação entre recursos de áudio analógico e digital); referencial estético de obras fundamentadas no sound design e sua relação com a composição musical experimental.

**Aula 6** Recursos técnico-artísticos do sound design contemporâneo: fundamentos da síntese analógica

Síntese do conteúdo desenvolvido: fundamentos da síntese analógica (origens e usos dos aparatos: tipos de sons sintetizados, osciladores, filtros e recursos periféricos, possibilidades de síntese aditiva, síntese granular e sintetizadores de segunda e terceira gerações).

**Aula 7** Recursos técnico-artísticos do sound design contemporâneo: fundamentos e prática de síntese digital em softwares especializados

Síntese do conteúdo desenvolvido: fundamentos da síntese digital e da programação digital em softwares especializados, programação visual básica em PureData (software escolhido por ter licença de uso livre e gratuita), introdução ao sampling e ao beatmaking (composição sonora e musical a partir de amostras de sons em softwares especializados).

**Aula 8** Articulações do som e da música na criação audiovisual e cinematográfica: funções descritas e possibilidades de análise crítica I

Síntese do conteúdo desenvolvido: estruturação significativa por meio de recursos sonoros em diálogo com o roteiro dramático; determinação temporal e ambiental, caracterização de personagens, construções formais de articulação dos eixos dramáticos (arco dramático).

**Aula 9** Articulações do som e da música na criação audiovisual e cinematográfica: funções descritas e possibilidades de análise crítica II

Síntese do conteúdo desenvolvido: impressão de realidade, continuidade sonora, elipses, tonalidades afetivas e seus papéis rítmicos e dramáticos, montagem invisível, planos significativos do som diegético e não diegético;

**Aula 10** Laboratório prático de criação em sound design: criação e manipulação de sons em estúdio I

Síntese do conteúdo desenvolvido: início de atividade prática de criação coletiva baseada na composição sonora por meio da gravação e manipulação de sons pré-gravados, com auxílio de equipamento fixo de gravação/mixagem.

**Aula 11** Laboratório prático de criação em sound design: criação e manipulação de sons em estúdio II

Síntese do conteúdo desenvolvido: finalização de atividade prática de criação coletiva baseada na composição sonora por meio da gravação e manipulação de sons pré-gravados, com auxílio de equipamento fixo de gravação/mixagem.

**Aula 12** Laboratório prático de criação em sound design: criação por síntese digital

Síntese do conteúdo desenvolvido: atividade prática de criação individual por meio de síntese digital em programação visual, utilizando-se do software PureData como recurso principal de composição.

**Aula 13** Mídias interativas, criação sonora e performance em tempo real I

Síntese do conteúdo desenvolvido: relações entre a performance em tempo real e a programação visual no sound design, suas formas de interação e possibilidades experimentais; criação sonora para mídias sociais e plataformas de streaming, algoritmos e inteligência artificial para a criação sonora.

#### Aula 14 Mídias interativas, criação sonora e performance em tempo real II

Síntese do conteúdo desenvolvido: criação sonora para mídias interativas e jogos eletrônicos; recursos técnico-artísticos da criação sonora para jogos (MIDI, midwares, técnicas básicas de programação e uso de bancos).

#### Aula 15 Apresentação e discussão dos trabalhos individuais

Síntese do conteúdo desenvolvido: apresentação dos trabalhos individuais desenvolvidos ao longo do semestre, com roda de acolhimento e discussão realizada pela turma.