

**UNIVERSITATEA NAȚIONALĂ DE ARTĂ TEATRALĂ ȘI
CINEMATOGRAFICĂ "I.L.CARAGIALE"**

REZUMAT

TEZĂ DE DOCTORAT

SIMBOLURI ȘI METAFORE ÎN COLOANA SONORĂ

CONDUCĂTOR ȘTIINȚIFIC

PROF. UNIV. DR. DUMA DANA

DOCTORAND

IOLANDA GÎRLEANU

BUCUREȘTI

2019

CUVINTE CHEIE

film, sunet, muzică, liniște, arhetipuri sonore, horror, fantasy, science fiction, apă, vânt, foc,
pământ, semiotică, simboluri, metafore, moduri, ordine

CUPRINS

1. INTRODUCERE	4
2. ARHETIPURI SONORE.....	6
3. LINIȘTEA VIE, SIMBOL ÎN COLOANA SONORĂ.....	8
4. MUZICA, ELEMENT GENERATOR DE SENS ȘI SEMNIFICAȚIE	10
5. AUGMENTAREA REALITĂȚII PRIN COLOANA SONORĂ	12
6. BIBLIOGRAFIE	14

INTRODUCERE

Se spune în industria noastră că o coloană sonoră bună este aceea care nu este evidentă, care nu sare în ochi. Ce vrea să însemne acest lucru? În timp ce spectatorul este dispus să depășească unele inadvertențe în plan vizual (să ne gândim că odinioară dialogul se desfășura cu ajutorul unor cartoane negre pe care era scris textul), să accepte un cadru asimetric, o lumină nenaturală și într-o oarecare măsură și un joc actoricesc mai slab, el nu reușește să ierte aproape niciodată inadvertențele din sunet.

Sunetele a căror amplitudine este foarte mare deranjează urechea - mulți spectatori au fost nemulțumiți de sunetul rachetelor din *Interstellar* (r. Christopher Nolan, 2014). Pașii unui personaj care se aud foarte pregnant deși încadratura este largă nu sunt naturali din punctul de vedere al perspectivei camerei. Toate aceste elemente, dacă se întâmplă în mod recurent, frustrază spectatorul. Dacă însă sunt folosite pentru a sugera înțelesuri secundare, dacă apar în anumite momente, creând un anumit tipar, atenția spectatorului se concentrează și asupra substratului filmic și reușește să înțeleagă filmul dincolo de ceea ce îi este prezentat pe ecran.

Lucrarea pornește de la componenta socială a ființei umane și de la nevoia sa de a trăi într-o societate organizată, bazată pe ierarhie, și de a se supune anumitor reguli. Prin aceasta, se expune de asemenea modul în care elementele specifice anumitor culturi și genuri filmice au ajutat la interpretarea evenimentelor și la înțelegerea motivației ce se află în spatele acțiunilor personajelor. Definierea simbolurilor, elemente prezente în diverse culturi încă de acum 30000 de ani, constituie punctul de plecare al acestei lucrări.

Filmul se bazează în cea mai mare parte, dacă nu cumva în totalitate, pe experiențele de viață ale oamenilor și prin interacțiunile (pozitive sau negative) cu lumea din jur și societatea în care trăiesc. Prin proiectarea unor trăsături umane asupra animalelor sau obiectelor, cum ar fi capacitatea de a vorbi într-un limbaj articulat sau capacitatea de a avea emoții, se trezește un sentiment de empatie cu lumea din jur și se sensibilizează opinia publică în privința anumitor chestiuni (de exemplu, un film poate ilustra teama unui animal abandonat pe străzi, în încercarea de a atrage atenția asupra adopției de animale).

Comunicarea prin sunete este o modalitate eficientă de transmitere a informațiilor, dezvoltată cu mult înaintea formării limbilor pe care omul le vorbește astăzi. Toate animalele produc sunete, de la mamifere la insecte, însă omul este singurul care a dezvoltat un limbaj

articulat propriu, putând dezvolta fraze complexe. Nu este cunoscut procesul concret prin care omul a reușit acest lucru și nici motivul pentru care specia umană este singura din regnul animal capabilă de așa ceva.

Cuvintele sunt instrumentul principal al comunicării directe dintre oameni, iar dacă posibilitatea de a comunica prin viu grai este pierdută, ea va fi înlocuită prin simboluri (reprezentări vizuale, precum limbajul semnelor).

Prin adăugarea, eliminarea sau accentuarea unor elemente din coloana sonoră se modifică semnificația originală a acestora și se creează noi înțelesuri. Astfel, sunt create metaforele sonore, iar prin utilizarea repetată a acestora, ele devin simboluri sau leitmotive.

Semiotica este disciplina care studiază semnele sub toate aspectele sale: apariția lor și utilizarea în producerea și interpretarea mesajelor. Ea are la bază noțiunea de semn, ca entitate cu două fețe: *semnificant* (cum ar fi cuvintele sau reprezentările grafice) și *semnificat* (noțiunea ce se dorește a fi exprimată cu ajutorul celor enunțate anterior). Cu ajutorul ei, vom putea descifra simbolurile și metaforele ce apar în film.

Coloana sonoră a unui film nu acționează întotdeauna în mod direct și nu se adresează conștientului, raționalului, ci mai degrabă creează un impact asupra laturii emoționale. Prin intermediul acesteia, percepția spectatorului poate fi manipulată, putând fi induse sau evocate anumite stări. Prin intermediul corelării cu experiențe personale, spectatorul empatizează cu personajele din film și trăiește acțiunea în paralel cu acestea.

Studiile de caz și exemplele concrete constituie modalitatea principală de construcție a acestei lucrări. Pornind de la noțiunile teoretice și de la utilizarea clasică a anumitor sunete, am încercat să ilustrez complexitatea coloanei sonore prin situații concrete și prin urmărirea modului în care semnificația unor sunete evoluează pe parcursul acțiunii. Unele dintre ele devin leitmotive, asociate cu personajul respectiv chiar și la mult timp după ce filmul a fost vizionat (acordurile de vioară din filmul *Psycho* (r. Alfred Hitchcock, 1960) sunt celebre în cinematografie chiar și la aproape 60 de ani de la premiera filmului).

ARHETIPURI SONORE

Încă din vremurile vechi, oamenii au încercat să găsească un limbaj comun, o formă de comunicare care să fie cât mai la îndemână, găsind în sunete mediul propice. Astfel s-au format limbile popoarelor, fiecare cu o sonoritate proprie.

În acest capitol studiul este concentrat în principal pe elementele naturale (apă, foc, aer, pământ), elemente mai complexe (sunetul metalului, fauna ce populează mediul natural - păsări, insecte, animale de pradă, sunete ce sunt asociate cu anumite obiceiuri religioase), continuând cu ceea ce am denumit arhetipuri sonore moderne - sunete comune în habitatul omului modern, cum ar fi motorul unui automobil, sunetul unei ambulante, dar și sunete construite de om (cum ar fi zgomotul produs de un fascicul laser).

Un film într-o limbă străină va fi perceput diferit de un spectator ce provine dintr-o altă cultură, pentru care limba originală a filmului servește drept indiciu în raport cu acțiunea, personajele, normele culturale, trezind totodată un sentiment de alienare sau identificare culturală cu acestea.

În toate filosofiiile lumii este comună credința în patru sau mai multe elemente din care este constituită lumea și care sunt esențiale vieții. Aceste patru elemente și sunetele lor sunt arhetipale și au o valoare simbolică mare. Chiar și astăzi, sunetul vântului șuierând sau al focului trosnind în vatră dau filmului o aură de primordial, de arhaic, de magie și misticism.

Pe lângă aceste patru elemente primordiale, acest capitol analizează și alte elemente naturale prezente în film, precum și înțelesurile pe care acestea le-au căpătat prin utilizarea în coloana sonoră a filmului. Printre acestea se numără sunete specifice precum tunetul, păsările, insectele.

Pe lângă aceste sunete specifice, în film sunt prezente și medii ambientale precum pădurea, jungla sau deșertul. Toate aceste habitate transmit spectatorului senzații aparte, în funcție de apariția lor în film, de regulă ele fiind mediul în care se desfășoară acțiuni-cheie. Desigur că, în funcție de mediul de proveniență al fiecăruia, ele pot trezi stări de familiaritate sau din contră, de neliniște și angoasă prin percepția unui pericol iminent.

Poate cele mai importante și mai ușor recognoscibile sunete ambientale sunt cele emise de diverse tipuri de animale. Sunetele emise de animalele carnivore sunt cele mai

pregnante în memoria colectivă și multe dintre ele sunt asociate cu animalele de pradă de care omul a trebuit să se ferească pentru a supraviețui; astfel, chiar și în zilele noastre, la auzul lor omul simte o profundă stare de frică față de acestea.

Un punct de tranziție important în istoria omenirii a fost mutarea oamenilor din mediul rural în mediul urban, odată cu dezvoltarea ce a fost permisă de Revoluția industrială și începutul mecanizării anumitor munci.

Printre cele mai importante elemente sonore din comunitățile în care trăiește omul sunt clopotele și ceasurile.

Clopotul este în general asociat cu elementele terestre, cu pământul, agricultura, viața la țară și tot ce ține de acest domeniu. Clopotele apar deseori în corelație cu religia creștină și, nu de puține ori, au fost folosite pentru a alunga spiritele rele.

Din punct de vedere istoric, oamenii au folosit diverse modalități de a măsura timpul, monitorizând în principal evenimentele naturale. Odată cu invenția ceasului modern, în diversele sale forme actuale, măsura timpului a început să aibă și un sunet specific. În vremurile de demult, ora era anunțată de bătăile clopotelor din biserici. Astfel, aceasta era cea care dădea tonul desfășurării evenimentelor din comunități.

Peisajul sonor al secolului al XXI-lea este dominat de o multitudine de elemente ambigue ce constituie o "pastă sonoră" nedefinită, o suprapopulare fonică. Efectul asupra psihicului uman este unul de alienare, de schizofrenie fonică.

Astfel, o nouă categorie de sunete a început să domine peisajul sonor ambiental al omului. Ele ilustrează mai degrabă un peisaj artificial decât unul natural: motoare de diverse tipuri (auto, moto, avioane), zgomotul de frigider, zgomotul aerului condiționat, zgomotul mașinilor de tuns iarba, etc. Pe lângă acestea, omul este înconjurat și de alte elemente, care constituie arhetipuri sonore moderne: tastele calculatorului, sunetul imprimantelor, claxoane, sirene (de poliție, ambulanță, etc).

Printre câteva arhetipuri sonore moderne, create de om, se numără sunetul săbiilor laser din *Star Wars* sau vocile metalizate ale roboților.

Cu fiecare apariție a unui element inovativ în realizarea filmelor, vor apărea alte sunete care vor deveni arhetipale pentru urechea umană. Spectatorul, când va vedea un anumit obiect pe ecran, va simți automat nevoia prezenței aceluși sunet arhetipal, deja întipărit în mintea sa, indiferent dacă acesta există în lumea reală sau nu.

Câteva din filmele folosite pentru a exemplifica utilizarea arhetipurilor sonore se numără *The Piano* (r. Jane Campion, 1993), *Predator* (r. John McTiernan, 1987), *Lawrence of Arabia* (r. David Lean, 1962) sau *Pacific Rim* (r. Guillermo del Toro, 2013).

LINIȘTEA VIE, ELEMENT SIMBOLIC ÎN COLOANA SONORĂ

Omul produce sunete pentru că ele sunt dovada vie a propriei lui existențe, iar absența oricărui sunet echivalează psihologic cu moartea, cu uitarea sau cu singurătatea, cu abandonul. Principala formă de comunicare între oameni se realizează, înainte de apariția limbajului scris, cu ajutorul limbajului oral. Urechea este selectivă, omul poate să își aleagă pe ce sunete să se concentreze, ignorând sunetele din jur.

De-a lungul istoriei, ecosistemul planetei a folosit sunetul sau absența lui pentru supraviețuire. Prădătorii fac liniște pentru a își asculta și urmări prada, care la rândul ei nu se mai mișcă pentru a nu produce sunete. Așa cum apariția bruscă a unui sunet este un semnal de alarmă, tot așa este percepută absența bruscă a unui sunet.

Deși în jur pare a fi liniște în absența zgomotelor, fie ele produse de om sau aparatură, în nicio cameră nu este liniște absolută. Cea mai bună dovadă este captarea sunetului cu un microfon în absența oricăror surse. Vom observa că de fapt, microfonul înregistrează ceea ce noi numim “liniște activă”, produsă de mișcarea aerului și reacțiile dintre moleculele componente ale acestuia.

Niciun om nu percepe liniștea absolută. Un om care a surzit în timpul vieții va căuta să reconstituie sonor planul vizual pe care îl percepe, folosind aria din memorie în care a stocat deja informațiile. De exemplu, dacă omul cunoaște deja o melodie, pe care o ascultă, în cazul întreruperii bruște a acesteia creierul completează liniștea cu informațiile deținute anterior.

Autorii Nudds și O’Callaghan împart liniștea în două categorii:

- 1) Liniștea de la o sursă
- 2) Liniștea în absența unei surse

Aceste două categorii în care a fost împărțită liniștea ne ajută să înțelegem mai bine cum se raportează liniștea la celelalte elemente sonore din jur, cum percepe spectatorul prezența sau absența ei și să interpretăm semnificațiile pe care le capătă ea în funcție de conjunctura în care este prezentă.

Aparenta absență a oricărui sunet creează un spațiu alternant, un “timp în timp”, o unitate de timp de sine stătătoare care poate să aducă noi semnificații informației primite până în acel moment.

În coloana sonoră a filmelor de ficțiune, liniștea este un element dramaturgic cu un impact psihologic foarte puternic, întrucât omul modern nu este obișnuit să urmărească un film fără coloană sonoră. Trăind constant într-un mediu zgomotos, dominat de evoluția tehnologică, în care mereu se vor auzi mașini circulând și aparate electrocasnice funcționând la modul continuu, pentru omul din ziua de azi absența oricăruia dintre acestea este un “șoc” auditiv, creând o oarecare discrepanță, o rupere din cotidianul cu care este obișnuit.

Prezența liniștii absolute (a absenței oricărui element sonor) în film este în general nedorită. Încă de la începuturile cinematografului, oamenii au căutat să umple golul lăsat de lipsa unei coloane sonore adecvate, alcătuite din dialog, zgomote, ambianță, muzică. Chiar și primele filme aveau ca acompaniament zgomotul proiectoarelor de peliculă, deci nu erau în totalitate mute.

Odată cu evoluția cinematografului, a apărut și nevoia de dezvoltare a subiectelor tratate de filme, astfel încât acțiunile au devenit din ce în ce mai complexe. Datorită progreselor lente în ceea ce privește coloana sonoră, raportate la componenta vizuală, realizatorii, producătorii și distribuitorii de film au folosit muzica pentru a evoca emoții și a ajuta narațiunea filmică.

Așa cum istoria are tendința de a se repeta, reinventându-se, și industria cinematografică pare a trece, în vremurile moderne, prin același proces. Dominat de o abundență a elementelor sonore din ce în ce mai complexe și mai puternice ca nivel - un exemplu elocvent fiind *Interstellar* (r. Christopher Nolan, 2014), a cărui coloană sonoră se situează în câteva momente la pragul superior al audibilității - cumulat cu ambientul aglomerat, zgomotos, în care trăiește omul modern, filmul începe să caute surse de inspirație în epoca mută.

Era modernă conduce așadar către o reînnoire la era mută și la o reinterpretare a acesteia, în concordanță cu evoluția tehnologică și artistică a filmului. Un astfel de exemplu este filmul *The Artist* (r. Michel Hazanavicius, 2011). Totodată, apar în peisajul filmic personaje mute, ale căror trăiri sunt ilustrate fie cu ajutorul unor instrumente, fie cu ajutorul ambianței - două astfel de exemple sunt filmul *The Piano* (r. Jane Campion, 1993) și *The Shape of Water* (r. Guillermo del Toro, 2017).

MUZICA, ELEMENT GENERATOR DE SENS ȘI SEMNIIFICAȚIE

Originile muzicii datează încă din Antichitate, mărturiile arheologice sugerând că omul folosea instrumente muzicale cu mult înaintea erei glaciare.

Muzica reușește să creeze o conexiune cu subconștientul nostru ancestral, cu partea aceea a ființelor umane care este bazată nu pe rațional, ci pe emoțional, reușind astfel să transmită emoții și sentimente ce nu pot fi transpuse altfel în cuvinte. Diferența dintre limbajul verbal (prin cuvinte) și cel muzical este că, în timp ce cuvintele au menirea de a se adresa părții raționale, muzica se adresează părții emoționale a omului; cuvintele sunt strâns legate de mediul exterior omului, în timp ce muzica este strâns legată de mediul interior al acestuia.

Ea deține și promovează valori estetice (fie ele frumosul sau urâtul, armonia sau disonanța), este subiectivă și deseori creează metafore, având sensuri și semnificații ascunse. Muzica poate crea, adițional componentei emoționale, inclusiv reacții fizice (de exemplu, un exces de frecvențe joase creează senzația de durere în stomac).

În film, muzica are diferite roluri, cel mai important fiind însă acela de a înlesni legătura emoțională dintre film și spectator și coborârea barierelor dintre real și fantastic (termenul "fantastic" referindu-se la film ca un produs al imaginației). Acest lucru este posibil prin legătura dintre muzică și latura emoțională a omului, prin adresarea către subconștientul spectatorului, care, nu de puține ori, permite accesul către emoții ce sunt adânc reprimite de către conștient. Spectatorul nu are nevoie să înțeleagă muzica în mod rațional, ci doar să triască ceea ce îi transmite aceasta. Acest lucru dă muzicii și filmului un potențial imens de a aduce schimbări (pozitive sau negative) în viața oamenilor, și implicit un potențial imens de manipulare a percepției spectatorilor.

Diferențele dintre componentele vizuale și auditive ale filmului sunt destul de mari. În primul rând, ele implică două simțuri cu viteze de percepție și reacție diferite. Ochiul, spre deosebire de ureche, are un timp de reacție mult mai rapid pentru identificarea elementelor vizuale; urechea are nevoie de un stimul mai lung ca durată pentru identificarea elementelor auditive și totodată nu se poate concentra pe mai mult de un eveniment sau două în același timp.

Muzica este plasată astfel într-o relație de subordonare față de narațiunea filmului. Ea există pentru a aduce sens și semnificație suplimentare, însă strict în contextul acțiunii de pe ecran. Narațiunea filmică este construită în așa fel încât atenția spectatorului să se focalizeze pe elementele sale (poveste, personaje, acțiune) și mai puțin asupra muzicii, care, în coloana sonoră, ia totuși un rol secundar.

Sensurile și semnificațiile date de prezența muzicii în film sunt nenumărate. Cu fiecare film, anumite porțiuni de muzică sunt interpretate și reinterpretate, căpătând de fiecare dată o altă valoare în ochii spectatorului. Capacitatea sa de influență la nivel emoțional poate face spectatorul să empatizeze atât cu personajul, cât și cu situația, sau, din contră, să îl facă să respingă ceea ce primește la nivel subconștient.

Muzica va rămâne întotdeauna prezentă atât în film, cât și în viețile oamenilor, deoarece este cea mai la îndemână metodă de a exprima emoții, trăiri și sentimente ce nu pot fi descrise cu ajutorul gesturilor, vorbelor, limbajului trupului sau acțiunilor.

Printre exemplele folosite pentru a ilustra valențele muzicii în coloana sonoră a filmului se numără *M* (r. Fritz Lang, 1931), *Donnie Darko* (r. Richard Kelly, 2001), *Pulp Fiction* (r. Quentin Tarantino, 1994), sau *Inception* (r. Christopher Nolan, 2010).

AUGMENTAREA REALITĂȚII PRIN COLOANA SONORĂ

Depășirea granițelor lumii reale, vizibile, palpabile, și posibilitatea existenței unui domeniu supranatural au constituit întotdeauna un punct de interes pentru omenire. În lipsa unor explicații raționale pentru existența proprie, dar și pentru anumite fenomene prezente în mediul înconjurător, omul a umplut aceste goluri cu elemente iraționale, creând un univers coerent în care fiecare element joacă un rol bine definit, asemănător unor piese de puzzle ce creează un întreg.

Coloana sonoră a ajuns astfel nu numai să completeze fidel imaginea de pe ecran, dar să o și depășească în complexitate - posibilitățile date de elemente invizibile ochiului, dar perceptibile urechii creează astfel un teren fertil pentru ilustrarea trăirilor de diverse intensități, unele aproape fidele trăirilor umane, reușind astfel imersiunea completă a spectatorului în experiența filmică.

Augmentarea realității, tratată în acest capitol, nu se referă la altceva decât la utilizarea elementelor sonore descrise în capitolele anterioare pentru a adăuga sensuri suplimentare, pentru a supradimensiona importanța unor momente, situații, trăsături de caracter, dar și pentru a hiperboliza pericolul reprezentat de antagoniști în genurile science fiction, horror, în vise sau în filmele fantasy.

Ele își bazează construcția pe astfel de hiperbole pentru a integra spectatorul în acțiune, a-l face să empatizeze cu personajele și în final a trăi o experiență ce nu poate exista decât din punct de vedere pur teoretic, imaginativ.

Acest capitol analizează trei genuri filmice în care realitatea este augmentată, atât în plan vizual, cât și în plan sonor, accentuând legăturile strânse care se fac între acestea:

1. Filmul science fiction
2. Filmul horror
3. Filmul fantasy

Filmul science fiction încapsulează în principal arhetipurile sonore moderne, însă le folosește și pe cele clasice, reinterpretându-le de multe ori astfel încât să creeze o stare de

alienare față de ceea ce îi este cunoscut omului. Muzica a cunoscut și ea transformări prin folosirea instrumentelor electronice (chitară, vioară, etc). Cel mai complex exemplu dintre cele ilustrate este filmul *Matrix* (r. Lana & Lilly Wachowski, 1999).

Odată cu tranziția de la filmul mut la filmul sonor, genul horror a cunoscut o creștere semnificativă, în special la Hollywood. Printre primele modalități de a crea suspans a fost folosirea muzicii. Cu ajutorul creșterii și scăderii de ritm, a schimbării facturii sonore sau a apariției și dispariției acesteia, realizatorii de film au putut manipula senzațiile din subconștient, antrenând în acest proces componente biologice cum ar fi bătăile inimii sau ritmul respirației.

În timp, coloana sonoră a filmelor horror a cunoscut o dezvoltare spectaculoasă cu ajutorul elementelor sonore aparținând mediului înconjurător (în special sunetele produse de fenomenele meteorologice, sau de cele naturale - incendii, cutremure, ploaie, uragane, etc), dar și a animalelor domestice sau sălbatice, cele din urmă constituind o amenințare constantă la adresa supraviețuirii speciei umane. A apărut astfel augmentarea trăsăturilor unui personaj cu ajutorul elementelor sonore, prin suprapunerea dintre componenta vizuală (aspectul fizic al personajului) și componente auditive care aparțin altor specii sau sunt efectiv create de la zero (de exemplu, asocierea unei păsări mici cu sunetul unei păsări mai mari).

Filmul fantasy pornește din imaginație, vis, halucinații sau proiecții ale unui personaj și are adesea caracteristici venind din zona magicului, mitului, legendei, escapismului, a unei forme sau alta de distorsiune a realității.

Din punctul de vedere al coloanei sonore, filmul fantasy s-a bazat în special pe muzică și instrumentele aferente, utilizându-le de înțelesul arhetipal al acestora.

O altă particularitate sonoră a filmului fantasy este celebrul arhetip sonor al prafului magic, asociat cu puterea zânelor sau cu baghetele vrăjitorilor. El este creat cu ajutorul unui instrument de percuție asemnător unui clopot tubular sau clopoțelilor de vânt și a fost folosit pentru prima dată în animația *Peter Pan* (r. Walt Disney, 1953), devenind ulterior leitmotiv pentru orice obiect sau personaj ce are legătură cu zâne sau elemente magice/vrăji (întotdeauna de partea binelui).

BIBLIOGRAFIE

- ABEL, Richard, ALTMAN, Rick - "The Sounds of Early Cinema", ed. Indiana University Press, 2001
- ALTMAN, Rick - Silent Film Sound, ed. Columbia University Press, 2004
- ARISTOTLE - "De Anima", trad. D. W. Hamlyn, ed. Oxford University Press, 2002
- AUDEN, W.H. & PEARSON, N.H. - "Poets of the English Language", ed. Viking Press, 1950
- BALAZS, Bela - "Theory of the Film: Sound", ed. Dennis Dobson LTD, 1931
- BARTKOWIAK, Mathew J. - "Sounds of the Future: Essays on Music in Science Fiction Film", ed. Macfarland & Company, 2010
- BORDWELL, David & THOMPSON, Kristine - "Film Art: An Introduction", ed. McGraw-Hill, 2008
- BROWNRIGG, Mark - "Film Music and Film Genre", ed. University of Sterling, 2003
- CHION, Michel - "Film, a Sound Art" (trad. Claudia Gorbman), ed. Columbia University Press, 2009
- CLUTE, John & GRANT, John - "The Encyclopedia of Fantasy", ed St Martin's Press, 1997
- DARWIN, Charles - "On the Origin of Species by Means of Natural Selection or the Preservation of Favoured Races in the Struggle for Life", ed. D. Appleton and Company, 1861
- DELEUZE, Gilles - "Cinema 2. The Time - Image", ed. The Athlone Press, 1989, repr. 2000
- DIXON, Wheeler D. - "A History of Horror", ed. Rutgers University Press, 2010

- ECO, Umberto - "O teorie a semioticii", ed. Editura Trei, 2008
- FLÜCKIGER, Barbara - "Sound Design: Die virtuelle Klangwelt des Films", ed Schüren, 2001
- FOWKES, Katherine - "The Fantasy Film", ed. Wiley - Blackwell, 2010
- GORBMAN, Claudia - "Unheard Melodies, Narrative Film Music", ed. Indiana University Press, 1987
- HOLMAN, Tomlinson - "Sound for Film and Television", ed. Elsevier, SUA, 2010
- JUNG, Carl Gustav - "Man and His Symbols", ed. J.G. Ferguson Publishing, 1963
- KAMIEN, Roger - "Music. An Appreciation", ed. McGraw - Hill, 1994
- KAHN, Douglas - "Noise. Water. Meat. A History of Sound in the Arts", ed. MIT Press, 2001
- KRACAUER, Siegfried - "Theory of Film", ed. Oxford University Press, 1960
- LEVITIN, Daniel J. - "Creierul nostru muzical", ed. Humanitas, 2010
- MARCU, Florin & MANECA, Constant - "Dicționar de neologisme, ed Academiei, 1986)
- MARTIN, Marcel - "Limbajul cinematografic", ed. Meridiane, 1981
- MENUHIN, Yehudi & DAVIS W. CURTIS - "Muzica omului", ed. Muzicală, București, 1984
- MILLER, Wreford - "Silence in the Contemporary Landscape (study)", Simon Fraser University, 1993
- MITRY, Jean - "Esthétique et psychologie du cinéma", ed. Éditions Universitaires, 1963
- NEUMEYER, David - "The Oxford Handbook of Film Music Studies", ed. Oxford University Press, 2014
- NIETZSCHE, Friedrich - "Cazul Wagner", ed. Humanitas, 2008

- NUDDS, Matthew & O'CALLAGHAN, Casey - "Sounds and Perception", ed. Oxford University Press, 2009
- ORĂȘANU, Mihai - "Priza de sunet", ed. UNATC Press Bucuresti, 2008
- PRAMAGGIORE, Maria & WALLIS, Tom - "Film: A Critical Introduction", ed. Laurence King Publishing, 2005
- SACHS, Oliver - "Muzicofilia", ed. Humanitas, 2009
- SCHAFER, R. Murray – "The Soundscape", ed. Knopf, New York, 197
- SONNENSCHNEIDER, David - "Sound Design – The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema", ed. Michael Wiese Productions, Canada, 2001
- SPENCER, Herbert - "Essays: Sociological, Political and Speculative", ed. Williams and Norgate, 1891, vol I
- TOMATIS, Alfred - "L'oreille et la vie", ed. Éditions Robert Laffont, 1977
- WERNER, Sarah - *The Perception of Silence in Istanbul (study)*
- WITTGENSTEIN, Ludwig - *Tractatus Logico-Philosophicus*, ed. The Edinburgh Press
- WITTINGTON, William - "Sound Design and Science Fiction", University of Texas Press, 2007

LINKURI ȘI ARTICOLE ONLINE :

- <https://oceanservice.noaa.gov/facts/exploration.html> , accesat în aprilie 2017
- <https://www.theverge.com/2013/10/10/4822482/the-sound-design-of-gravity-glenn-freemantle-skip-lievsay> , accesat în mai 2017
- <https://dexonline.ro/definitie/semiotica> , accesat în iulie 2017

- <http://www.euro.who.int/en/health-topics/environment-and-health/noise/noise> , accesat în 22 iulie 2017
- *This is your brain on silence* via <http://nautil.us/issue/16/nothingness/this-is-your-brain-on-silence> , accesat în iunie 2017
- *How do filmmakers manipulate our emotion through music?* via <http://www.bbc.co.uk/arts/0/24083243>, accesat în ianuarie 2017
- *Inception soundtrack created entirely from Edith Piaf song* via <http://www.theguardian.com/music/2010/jul/29/inception-soundtrack-edith-piaf> , accesat în decembrie 2016
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Sophia_\(robot\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Sophia_(robot)), accesat în august 2018
- <http://www.filmsound.org/editorsnet/matrix1.htm>, accesat în octombrie 2018
- <http://people.hum.aau.dk/~riber/HorrorFilm.htm>, accesat în septembrie 2018
- <http://www.filmsound.org>, accesat ultima oară în octombrie 2018
- <https://www.popularmechanics.com/culture/movies/a19566/a-brief-history-of-sound-in-cinema/>, accesat în august 2018
- METZER, David - *The Journal of Musicology*, Vol. 23 No. 3, Summer 2006; (pp. 331-374) via <http://jm.ucpress.edu/content/23/3/331.full.pdf+html> , accesat în 2017

ALTE LUCRĂRI:

- RAEYMAEKERS, Sven - *Filmic Silence / An Analytic Framework*, Thesis RMA Musicology, Utrecht University, 2014