

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS – UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO CONTINUADA
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM CINEMA

PEDRO STEIGLEDER MATZENBACHER

OS ELEMENTOS SONOROS EM *STAR WARS*:
USOS E APONTAMENTOS

São Leopoldo
2011

PEDRO STEIGLEDER MATZENBACHER

OS ELEMENTOS SONOROS EM *STAR WARS*:
USOS E APONTAMENTOS

Artigo de conclusão do curso de Especialização em Cinema, proposto pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS.

Orientador: Prof. Ms. Bruno Bortoluz Polidoro

São Leopoldo
2011

Os elementos sonoros em *Star Wars*: usos e apontamentos

Pedro S. Matzenbacher

Resumo: Este estudo busca refletir sobre as formas de potencializar o som ruído na narrativa cinematográfica. Este segmento do som tão pouco explorado pelo cinema naturalista, por outro lado é sabiamente trabalhado ao longo dos seis filmes da obra *Star Wars* criada por George Lucas. Com base nestes seis filmes, será comentada a atuação do *sound designer* Ben Burtt e como seu trabalho foi capaz de se instaurar no imaginário cultural. Este artigo propõe-se a esclarecer também, recursos da linguagem sonora, bem como métodos para se transcender esta linguagem. Serão comentados neste texto, conceitos de autores como Michel Chion, Jacques Aumont, Ismail Xavier, Serguei Eisenstein, Theodor W. Adorno e Max Horkheimer.

Palavras-chaves: Cinema. Som. Ruídos. Desenho de som. *Star Wars*.

Abstract: This study intends to potentiate the sound effect on the cinematographic narrative. Though this sound segment is rarely explored by the naturalistic style, it is, on the other hand, wisely used on the six movies of *Star Wars*, by George Lucas. Based on these six movies, the performance of the sound designer Ben Burtt will be presented and so will be the way his work was enabled to be introduced in the cultural imaginary. This article also seeks to clarify some resources of the sound discourse, as well as the methods to transcend it. Concepts of authors like Michel Chion, Jacques Aumont, Ismail Xavier, Serguei Eisenstein, Theodor W. Adorno and Max Horkheimer will be presented.

Keywords: Cinema. Sound. Sound effects. Sound Desing. *Star Wars*.

Mesmo por meio de um auto-falante de um celular de baixíssima qualidade podemos reconhecer sem esforço memorial o som de um *lightsaber*, ou do ruído respiratório do personagem Darth Vader. Não nos resta dúvida de que a saga de *Guerra nas Estrelas* está presente no imaginário cultural da sociedade contemporânea, devido ao seu imenso sucesso de bilheteria desde os anos 70 até seu *Episódio III*. A qualquer momento podemos pesquisar na internet com a palavra-chave “*Star Wars*” e não encontraremos apenas produtos relacionados à sua indústria, mas uma saliente porção de mídia espontânea gerada pela sua grande quantidade de fãs espalhados pelo mundo, que estabelecem uma relação de mimetismo ou paródia com diversos elementos de seu universo imagético. Isso demonstra a riqueza de elementos particulares envoltos nos personagens da trama, que são explorados sabiamente ao longo dos seis filmes da saga *Guerra nas estrelas*.

O roteiro das duas trilogias é muito bem construído, tanto em micro, quanto macro estrutura, e a trama com base na clássica “jornada do herói”¹ amarra a atenção do espectador com hábil maestria. Todavia, os personagens não se destacam apenas por suas transcorrências de ações na obra. Os principais holofotes que ofuscam a imagem de tais protagonistas, não são somente as suas atitudes, ou suas relações com a psique, entretanto, o que releva a característica do indivíduo nesta aventura intergaláctica são os elementos visuais e sonoros que compartilham espaço com os personagens durante todos os episódios da sequência de filmes. Os personagens cavaleiros Jedi, por exemplo, são sempre acompanhados por sua vestimenta típica, robes marrons bastante largos com capuz, e armados com seus “sabres de luz” na cintura. O vilão Darth Vader, caracterizado por sua armadura preta que emite um inigualável ruído de respiração, juntamente com seu “sabre de luz” de antagonista, diferenciado pela cor vermelha, sublinha-se como ícone inconfundível dentro da cultura contemporânea.

A partir deste ponto de vista, este artigo pretende analisar e defender o uso deste tipo de elemento, sobretudo os sonoros, para uma mais profunda identificação de personagens dentro de uma trama, além de prosperar o uso da linguagem. Lembrando que a partir deste enriquecimento sonoro, se manipulado com maestria, os signos podem ser capazes de se instaurar no imaginário cultural, devido ao seu grande poder de estabelecer associações precisas, assim como qualquer outro elemento visual. Entende-se estes elementos por desde

¹ Paradigma mitológico do herói formalizado pelo teórico Joseph Campbell. Este estudo confirma tópicos comuns entre diversas linhas mitológicas e religiosas, onde o a figura comum do herói percorre uma jornada de diversas etapas que resultam no amadurecimento do personagem. (O Poder do Mito, 2009).

vestuários, a *designs* de edificações, ou signos interpretativos, por exemplo, frases jargão (“*I am your father!*”), como itens pertencentes à linguagem cinematográfica.

A escolha de analisar *Guerra nas Estrelas* dentre tantos outros filmes, surgiu pela maneira como o autor da obra, George Lucas, optou por manipular os sons em seu trabalho. A motivação de escrever sobre *Star Wars*, veio também, da observação de alguns filmes da franquia *Star Trek* do roteirista Gene Roddenberry. Apesar de pertencer ao mesmo gênero de ficção científica, esta outra vertente dos filmes de naves espaciais, possui uma abordagem sonora completamente diferente. *Jornada nas Estrelas* aparentemente desperdiçou ícones sonoros com grande potencial em troca de uma abordagem mais focada para o desenrolar roteiro propriamente dito. Ao longo de seus filmes, *Jornada nas Estrelas* mudou seus signos sonoros de obra para obra, ou não deu a mesma importância que Lucas para alguns sons. Alguns exemplos são os dos *phasers* (armas laser da tripulação), o ruído da “dobra espacial” (super aceleração das naves), ou o som das portas da cabine de comando da espaçonave *Enterprise* (onde há a maior ocorrência de eventos ao longo dos filmes). Esses elementos e seus respectivos sons tinham potencial para se tornar um símbolo cult², assim como seus parentes próximos de mesma época se tornaram, os “sabres jedi”, e os demais símbolos sonoros de *Guerra nas Estrelas*.

Esta atuação forte do som em *Guerra nas Estrelas* não é fruto do acaso. Cada som foi captado com a intensão de servir exclusivamente para o filme. Mesmo sua obra percorrendo de *Uma Nova Esperança* (1977) até *A Vingança dos Sith* (2005), os filmes permaneceram com uma unidade sólida nas características sonoras. A mixagem do áudio é mexida para salientar estes ícones sonoros, dando a eles espaço para se expressarem nitidamente frente ao espectador.

Ao optar por analisar os filmes da série *Star Wars*, este artigo pretende apontar nos tópicos a seguir: o som como importante ícone dentro da indústria cinematográfica; bem como, esclarecimentos sobre os mecanismos do som como objeto físico, e cinematográfico; por fim, o reconhecimento de mecanismos identitários do som, que manifestam a cristalização dos objetos sonoros no imaginário social.

² As portas da sala de controle possuíam nos primeiros episódios da série *Star Trek: The Original Series* (1966-1969) um som comum, que foi manifestado novamente no sexto filme *Jornada nas Estrelas VI - A Terra Desconhecida* (1991). No sétimo filme da série, *Jornada nas Estrelas Generations* (1993), este som foi ignorado, assim como a mixagem de som abafa, juntamente com a decupagem que também ignora, o possível aparecimento do som das portas se abrindo.

O som como possível pilar da indústria

O cinema é um objeto industrial e se comunica com o espectador através de uma linguagem narrativa específica. A maneira encontrada pela indústria do cinema para manipular esta narrativa com precisão foi através da criação de conceitos estéticos, nomeados por muitos autores de “estética naturalista”. Ismail Xavier (2008, p. 41-42) assinala que a estética naturalista hollywoodiana do início do século XX obteve domínio sobre a montagem das imagens, sobre a forma de encenação dos autores, e sobre a utilização de gêneros narrativos. A montagem das imagens trata de ser imperceptível aos olhos do espectador, para esta não desvirtuar a atenção da “história”. A encenação dos atores cuida para ser coerente a ponto de tornar acreditável o mundo representado na tela. E o gênero fornece concretude a um padrão já conhecido pelo público.

O mesmo autor sublinha que a indústria americana de filmes “desenvolveu um estilo tendente a controlar tudo, de acordo com a concepção do objeto cinematográfico como produto de fábrica” (XAVIER, 1977, p. 41). Conforme estes apontamentos, uma mensagem fílmica pode ser capaz de capturar a atenção do receptor através de um método propositalmente controlável. Este “estilo”, todavia, pode aplicar pequenos elementos que serão importantes para um resultado de maior poderio para o produto que visa, em sua conclusão, o sucesso comercial no mercado. Adorno (1985) ilustra a funcionalidade de uma peculiar característica, como por exemplo, a capacidade de obter controle até de pequenas sonoridades na música. O autor comenta os clichês comuns encontrados na indústria³.

Os detalhes tornam-se fungíveis. A breve sequência de intervalos, fácil de memorizar, como mostrou a canção de sucesso; o fracasso temporário do herói, que ele sabe suportar como *good sport* que é; a boa palmada que a namorada recebe da mão forte do astro; sua rude reserva em face da herdeira mimada são, como todos os detalhes, clichês prontos para serem empregados arbitrariamente aqui e ali e completamente definidos pela finalidade que lhes cabe no esquema. Confirmá-lo, compondo-o, eis aí sua razão de ser. Desde o começo do filme já se sabe como ele termina, quem é recompensado, e, ao escutar a música ligeira, o ouvido treinado é perfeitamente capaz, desde os primeiros compassos, de adivinhar o desenvolvimento do tema e sente-se feliz quando ele tem lugar como previsto (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 117-118).

³ Indústria, neste caso, é pensada em seu plano geral, não apenas a cinematográfica. Em poucas palavras, esta pode ser nomeada de indústria do entretenimento.

Ou seja, pequenos signos adverte o futuro discurso que pode saciar o espectador por meio de uma plataforma redundante. Por outro lado, Jacques Aumont (2002, p. 44-50) pontua que o som do cinema, ao longo da história, sempre buscou uma estética naturalista ou transparente com a realidade, e por isso foi sempre pouco esmiuçado. Ele alega que este é fruto da bagagem do cinema mudo dos anos 20 proveniente de duas proposta distintas. Uma delas, é a narrativa que sentia-se ainda incompleta e buscava em suas vísceras a palavra. A outra vertente procurava seu transcendentalismo através do uso da imagem, como a escola soviética, ou a estética expressionista alemã. No entanto, o autor afirma que estamos em uma envergonhada maré de novas ousadias sonoras, e que este espaço ainda está bastante aberto.

Aumont nomeia também algumas obras em seu texto, de autores que realizam trabalhos de bom gosto no âmbito sonoro; porém, alega que a safra ainda não está madura, pois há uma preocupação demasiada com a imagem ou com a verbalização da narrativa. Adorno por sua vez, alerta em seu discurso sobre a indústria cultural, que não existe tanta distinção quanto se pensa, a respeito de elementos inseridos neste sistema. Portanto, áreas próximas andam de mãos dadas, em relação a absorção de conteúdo que pode ser dada a partir da linguagem.

O esquematismo do procedimento mostra-se no fato de que os produtos mecanicamente diferenciados acabam por se revelar sempre como a mesma coisa. [...] Os próprios meios técnicos tendem cada vez mais a se uniformizar [...] Esse processo de elaboração integra todos os elementos da produção, desde a concepção do romance (que já tinha um olho voltado para o cinema) até o último efeito sonoro (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 116-117).

Podemos interpretar que estas diversas segmentações da produção cinematográfica cumprem um mesmo objetivo. Entretanto, os pormenores mais cirúrgicos não podem ser descartados da linha de planejamento e na hora da criação de uma obra que visa o sucesso de plateias. Portanto, os objetos mais ignorados pelo paradigma naturalista garantirão uma maior riqueza estética para o filme, e mais repercussão no grande público.

O filme é um meio visual que dramatiza um enredo básico; lida com fotografias, imagens, fragmentos de filme: um relógio fazendo tique-taque, a abertura de uma janela, alguém espiando, duas pessoas rindo, [...]. O roteiro é uma história contada em imagens, diálogos e descrições, localizada no contexto da estrutura dramática. (FIELD, 2001, p. 2)

Nesta citação de Syd Field vemos uma nítida preferência pela preocupação narrativa, sendo esta, pensada através das “imagens, diálogos e descrições”. E o som seria pensado apenas como diálogo e - ou - descrição? O resto dos elementos sonoros seriam apenas preenchimentos sem devida importância? Ao longo deste texto será questionado este dilema. O mesmo autor assinala que somente um bom roteiro é merecedor de um investimento de um milhão de dólares ou mais, ou seja, um entre cem roteiros (FIELD, 2001, p. XIII.). Cogita-se então: qualquer som é merecedor de investimentos?

Através das análises descritas acima constatamos que este calculado padrão é algo cristalizado nos meios de produção cinematográfica da atualidade, não obstante as formas de propositalmente aprisionar a atenção do espectador na narrativa naturalista. Entrementes, quando se trata da questão sonora de muitos filmes, são observáveis inúmeras carências, e uma simples falta de aproveitamento de alguns aspectos básicos. Trataremos a estética naturalista como fruto da indústria cultural, no entanto, sem o devido pessimismo adornístico, e idealizando o conjunto mercadologicamente bem sucedido englobado pela marca *Star Wars*. E esta, como sendo parte de um fruto primário fílmico (também naturalista). Neste artigo, analisaremos possíveis usos formulados da linguagem sonora em prol de um produto audiovisual melhor, não apenas na questão em relação a público X absorção de conteúdo, quanto a busca de uma estética sonora mais transcendental para futuras obras.

Reconhecendo elementos do som e seus mecanismos

Ao tratar de “som”, estamos lidando com um conjunto de articulações físicas presentes no ar. Esta vibração do ar (o som) se enquadra em grandezas que são intrínsecas ao seu mecanismo. Para se compreender estes processos, os fenômenos sonoros podem ser reconhecidos e interpretados por quatro elementos distintos. São eles: “intensidade”, “frequências”, “timbre” e “duração temporal”.

Para ilustrar estas diferentes características do som sem haver confusões, vamos recriar um exemplo prático: o bater de palmas. Como se descreve o som do bater de palmas? Se soubermos que ela foi batida com força (ou com pouca força), já podemos apontar as quatro distinções. A “intensidade” nos diz respeito ao nível de “força” que o som emite. Ao bater palmas com pouca intensidade, estamos batendo palmas com pouca força. Ao aumentar ou diminuir no controle de “volume” de um toca discos, estamos mexendo no nível de intensidade sonora que o aparelho emite.

Quanto tempo dura uma palma? Um espaço de tempo curto, porque se não fosse assim, não bateríamos várias vezes para aplaudir um concerto. Todo som transcorre no tempo, pois todo som é vibração de ar⁴. Quanto tempo dura sua música favorita? Alguma música não dura nada de tempo se contarmos no relógio? Em uma cena de *Guerra nas Estrelas Ep. V - O Império Contra-Ataca* (1980), onde Darth Vader (David Prowse) e Luke Skywalker (Mark Hamill) se enfrentam num duelo de espadas *laser*, Darth Vader diz a famosa frase: “*I am your father!*”. Há infinitas maneiras de se falar esta frase quando se trata da questão de duração temporal. No filme, Vader prolonga o “*I...*”, aguarda uma breve reticência e fala mais ligeiro “... *am your father!*”. O personagem poderia de outra maneira, ter prolongado o “*am*” da frase, em vez de “*I*” (“*I am ... your father!*”), e teríamos outra disposição temporal destes sons. Portanto, a ausência de som também é discutida na questão temporal. Mesmo que não seja constante, quanto tempo leva entre uma palma e outra no ato de aplaudir? Neste fluxo geram-se as discussões acerca da duração temporal.

Um bater de palmas é grave ou agudo? Mais agudo que um bumbo (tambor grande) de bateria, e por outro lado, mais grave que um apito de árbitro esportivo. No estudo de frequências, refletimos sobre a relação entre graves e agudos. Ben Burt, o desenhista de som de *Guerra nas estrelas*, confessa ter utilizado a voz de sua filha de poucos meses de idade para dublar um monstro aquático em *Guerra Nas Estrelas - A Ameaça Fantasma* (1999). Todavia, Burt utilizou-se de um recurso digital para deixar a voz do bebê extraordinariamente mais grave que o habitual. (RINZLER, 2010, p. 203).

Como sabemos se o som de palmas é de fato, um bater de palmas? Através do “timbre”. Esta característica acústica – o timbre – ajuda o ouvido a distinguir a origem dos sons. Perceber diferentes timbres está na rotina de todas as pessoas munidas pelo sentido da audição. Podemos ouvir o hino nacional brasileiro tocado em um piano, e depois tocado em um violão; a relação de frequências, é a mesma, o tempo pode ser igual, portanto, a diferença estará então, no timbre. O timbre é a qualidade sonora que será a mais comentada neste artigo. Este elemento tão primário é constantemente trabalhado ao longo de qualquer obra que atue sob o território sonoro.

O *lightsaber* torna-se outro produto se for grave ou agudo? Implica-se diferenciação se

⁴ Sejam conscientes de que o som pode se propagar em qualquer outro meio, como por exemplo a água. Quando tratamos do som na sala de cinema, ouvimos através da vibração do ar.

ele ligar-se rapidamente ou devagar? Se o nível de intensidade sonora que é emitido por ele, for forte ou fraco, estabelece-se a mesma identificação do produto sonoro? Certamente todas as qualidades, se elevadas a um nível incrivelmente alto, modificarão o entendimento (como no caso da filha de Burt). Entretanto, é muito provável que apesar de todas estas mudanças (não extremamente exageradas) tornam-se apenas itens que não desvirtuam a identificação do produto, pois há um reconhecimento primário através da característica impressa no som, o timbre. Logo, *Guerra nas Estrelas*, possui timbre próprios e únicos, criados diretamente para a trama.

Música, ruído, fala e usabilidades

Para se subcategorizar melhor algumas informações sonoras da linguagem cinematográfica, vamos nos referir a três divisões distintas: o som como “fala”, “música” e “ruído”, sendo estas, formadoras da trilha sonora⁵. Michel Chion (2011, p. 13) aponta o cinema de modo geral como sendo “vococêntrico” e “verbocêntrico”, ou seja, que o som na maioria dos filmes gira em torno da banda de vozes, sendo este seguimento, abrangido pelas expressões vocais e pelos textos oralizados. A tão confundidamente nomeada de “trilha sonora”, que corretamente deve ser nomeada de trilha musical, serve para se referir a fatia sonora representada pela música no filme. Esta segmentação musical ocupa tanto a música diegética (pertencente ao tempo e espaços representados em quadro) quanto extra-diegética (desligada do tempo e espaço representados em quadro). O chamado “som ruído” representa o restante da banda sonora que não é nem voz e nem música. Reside-se nesta banda, desde o farfalhar das roupas, o sopro de ventos, até o disparo de armas. Todos estes itens se incluem nas grandezas físicas do som, portanto se dispõem das classificações citadas acima, de variações de timbre, níveis de intensidade, relação de frequência e transcorrência temporal.

Se o som de um filme é verbocêntrico, quer dizer que as demais repartições são menos importantes? Podem ser que sim, mas não em qualquer filme. Retiraremos as verbalizações de qualquer episódio de *Guerra nas Estrelas* e o filme torna-se quase obsoleto em termos de entender os propósitos dos personagens na trama, apesar da introdução transcrita em texto deitado⁶. Se removermos a trilha de ruídos do mesmo filme, o poderio de volúpia da narrativa

⁵ Lembrando que se excluído algum destes itens, a “trilha sonora”, não deixará de ser chamada pelo mesmo nome.

⁶ Texto em letras amarelas que correm em formato de pergaminho. Uma típica introdução dos filmes de *Star Wars*, onde também vemos mais uma denúncia de pluralidade no discurso linguístico dos filmes desta série.

cairia drasticamente também. Atribuir importâncias para diferentes áreas aparenta ser uma sábia escolha de um diretor.

Em todos os seis filmes da sequência episódica de *Guerra nas Estrelas*, se fazem presentes dois personagens marcantes na trama. Ambos são robôs que correspondem ao “homem de lata” C-3PO, intérprete de vários idiomas, e o carismático *droid* mecânico R2-D2 que faz a manutenção das espaçonaves no meio dos combates. Ao comparar o comportamento sonoro dos dois personagens, torna-se difícil classificar qual sonoridade entre eles se faz mais importante em termos de elementos ou de riquezas técnicas. O personagem interpretado por Anthony Daniels, C-3PO, possui a voz do ator, timbrada especialmente para que transpareça estar saindo de um autofalante. Em contrapartida, R2-D2, apesar de também ser interpretado por um ator, Kenny Baker, apenas emite ruídos eletrônicos não verbais, mas se comunica fluentemente com seu amigo robô, e em alguns momentos da trama, o espectador entende nitidamente seus propósitos audaciosos, tão bem quanto os de outros personagens. Entretanto, sua voz pertence a banda de vozes ou a banda de ruídos? Tanto R2-D2 quanto outros personagens, por exemplo o copiloto Chewbacca, interpretado por Peter Mayhew, ganham voz através do trabalho de Ben Burtt, o *sound designer* do filme, que é o responsável pela criação e articulação dos sons ruído da trama. Dentre estes sons, temos os sons de monstros, de armas, de maquinário, naves, explosões, impactos, animais, etc.

Torna-se justo criar um repartição da banda sonora em termos de análise, e também devido a divisão de tarefas dentro da linha de produção. Profissionais específicos trabalham melhor diretamente com a música, no caso, artistas com formação específica na área, e o mesmo ocorre com os trabalhadores do setor de vozes, que se enquadram na equipe de edição de vozes, equipe de microfonistas, estúdio de dublagens, etc. O *sound designer* (desenhista de som) é o profissional encarregado de projetar os elementos sonoros, das mais diversas espécies, que serão acoplados na narrativa, e que permanecem fora do ambiente musical e do universo da verbalização. Em outras palavras, o *sound designer* lida diretamente com articulação de diferentes timbres.

O modo como são articulados os sons de *Guerra nas Estrelas* nos forçam a algum questionamento? Por exemplo: o que gerou este som na realidade? Como ele é reproduzido? Por que ele é assim? Pela proposta do cinema naturalista, não. Como comenta Michel Chion (2011, p. 27-28) sobre a “escuta causal”, a leitura que fazemos dos sons da trama naturalista é

a tal nomeada pelo autor. A escuta causal transpassa pela passividade onde a percepção do ouvinte interpreta apenas os elementos menos complexos, referentes a distinção de origens, do tipo “voz de um cão”, em vez da diferenciação esmiuçada do reconhecimento do latir do cão X contra o cão Y, que neste caso, seria a nomeada “escuta reduzida” (CHION, 2011, p. 29-33). Se faz importante também a “escuta semântica”, que lê o discurso dos fonemas verbalizados, levando em conta, a percepção linguística. Estas três formas perceptivas de escuta, são as possibilidades de leitura que fazemos de um filme, ao contemplar qualquer obra. Entrementes, fica claro que quando se trata de sons ruído, a leitura por meio da escuta causal é a mais persistente, devido ao acomodamento do espectador ao interpretar o discurso. O conteúdo dos sons ruído de *Guerra nas Estrelas* nos permite a qualquer leitura, porém, a evidência da escuta causal se afirma pela maneira como estes sons são apresentados.

Analisando novamente a sequência de “*I am your father!*” em *O Império Contra-Ataca* (1980) conforme as formas de escutas nomeadas por Chion, podemos descrever qualquer uma das três, sob qualquer precisão de análise. Primeiramente uma “escuta causal” nos diz que há uma batalha de armas laser, e aparentemente uma pessoa cai no chão (Luke), Vader dá sermões a seu adversário, e em seguida o machuca (ouve-se o grito de Luke). Os dois conversam, e há um som que desprende a conversa, semelhante a algo “desabrochando” (a trilha musical). A “escuta semântica” destes mesmos sons, nos diz que Vader exclama para seu oponente que ele perdeu a batalha, e tenta convencê-lo para se juntar a seu “lado negro”, Luke, por sua vez, nega todas as acusações. Por fim, a “escuta reduzida” abre o leque para diversas outras leituras, basta se questionar sobre as minúcias. Quantos impactos sonoros fazem os sabres, após a chegada dos dois personagens na ponte? Ao todo, dez vezes as espadas se encostam, cinco até ele cair no chão, e mais cinco até Vader cortá-lo o braço. Quantos sons diferentes são encontrados nestes dez impactos? Alguns parecem se diferenciar pela velocidade, três encontros de sabre são mais demorados (por volta de um segundo e meio), outros bastante rápidos. Alguns aparentam ser mais agudos e outros mais graves. Simultaneamente, a todos os acontecimentos é notável um som de vento, e a constante respiração mecânica de Darth Vader.

Ainda pensando nas questões identitárias do som no cinema, Michel Chion (2011, p. 55) pontua a respeito dos pontos de sincronização de imagem e som, nomeando este efeito de “síncrese”, que representa o perfeito instante onde o som manifesta um alarme que exclama o ponto de ação da imagem. Ao assistirmos um revólver disparando na tela de cinema, este

signo narrativo preciso só se torna possível, quando somos informados através de um contrato entre o áudio e vídeo. O autor comenta como exemplo a situação de um homem que caminha, onde a síncrese se faz presente em cada passo que é dado no encostar do pé no chão, que só é confirmado pelo instante onde o som ocorre, ao mesmo tempo que é possível representar este instante com qualquer som que demarque este ponto.

Chion (2011, p. 61) também apresenta o termo “acusmática” como sendo o som manipulado em um discurso, porém sem a revelação de sua origem. Este conceito pode ser ilustrado por um clichê do gênero western, onde ouve-se – acusmáticamente – a voz do antagonista em *off* (quando o elemento está fora da zona enquadrada pela câmera) e após este instante então revela-se o aspecto visual do personagem. Em termos genéricos, a acusmática é uma característica primordial do rádio, no qual não se visualiza o locutor que está falando. Esta linha de raciocínio se faz valer no território da linguagem cinematográfica, mesmo quando revelamos em seguida a fonte que originou o som.

O diretor cinematográfico possui arbitrariedade na hora de provocar no espectador a leitura que lhe for desejada. No transcorrer de qualquer trama os sons podem ser apresentados acusmáticamente e depois revelados (ou não). Esta outra forma de apresentação provoca maior curiosidade no espectador e o força a fazer mais interpretações de escutas “reduzidas” e menos “causais”. Por outro lado, os sons ruído em *Guerra nas Estrelas* são sempre muito bem esclarecidos em relação a sua função dentro da situação diegética. A fonte que originou o som é pelo menos, em algum momento, revelada através de uma relação de síncrese. Portanto a “escuta causal” se torna um processo dominante nesta trama que sugere um universo diegético objetivamente estabelecido e nítido para o espectador.

O uso de sons acusmáticos promove um leque maior de possibilidades. Mesmo que um som seja apresentado acusmáticamente, ele ainda possui suas mesmas propriedades, apenas não estando acompanhado pela imagem. Se o som já possui por si só uma característica reconhecível, o autor do filme poderá articulá-lo de mais maneiras do que outro som comum. Este é um criativo modo de trabalhar o som, que movimenta uma escuta causal e ao mesmo tempo sugere uma escuta reduzida.

O gênero de ficção científica, em sua maioria, aborda assuntos que ultrapassam a realidade cotidiana e percorrem lugares inexplorados pela ciência até então. Isto é muito bem esclarecido por realizadores do gênero logo no início das aventuras: “Onde nenhum homem

jamais esteve” em *Jornada nas Estrelas* ou “Há muito tempo, numa galáxia muito, muito distante...” em *Guerra nas Estrelas*. Se a trama lida com conteúdos inexistentes, ou locais desconhecidos pelo espectador, o artista desenvolvedor de conteúdo para o cenário visual ou sonoro da trama possui uma liberdade maior para engendrar suas criações.

Em seus relatos, Ben Burtt, nos surpreende através da sua forma de pensar o som, alegando que seu trabalho foi manifestar vida nas figurações esboçadas pelo ilustrador Ralf McQuarrie com quem trabalhou na equipe de produção de *Guerra nas Estrelas* (RINZLER, 2010, p. 9). Em poucas palavras, ele nos revela também que George Lucas entregou-o uma cópia do roteiro, e solicitou a criação de uma biblioteca de sons customizada para a trama. Este ato de Lucas exprime uma louvável arbitrariedade em sugerir sons únicos para sua obra. Certamente o *sound designer* Ben Burtt possui muitos créditos devido ao seu trabalho, mas é importante evidenciar que dentro da linha produção, o trabalho deve ser mútuo, e girando em torno de uma pluralidade de discursos, sem excluir nenhuma área de atuação da linguagem.

Alguns sons foram bastante pensados, outros foram frutos de acidentes; no entanto, Burtt conclui que a grande porção dos sons por ele projetados, que causaram maior sucesso e impacto cultural, foram os sons que não possuíam contato direto com o corpo visual. Por exemplo, o *lightsaber* teve seu som criado a partir de um ruído de microfone gerado pela aproximação da cápsula no falante da caixa de som e de uma televisão. Ou seja, os sons bem sucedidos estabelecem uma relação acusmática com o espectador. Esta realização não deixa de ter também tocado no assunto sobre a intenção contrapontística de Eisenstein, Pudvkin e Alexandrov, onde o som não deve ser redundante quando somado à imagem. Portanto, onde o som de A, somada à imagem de B, deve resultar em C. (EISENSTEIN, 2002, p. 225-227)

Após observar alguns destes conceitos metodológicos capazes de reproduzir este padrão composicional de novas abordagens sonoras concluímos o quê? Que “C” deve ser resultante de A mais B? É um método interessante, mas talvez há coisas mais importantes do que simplesmente tentar inovar com uma sonoridade inédita.

Nível de Assinatura do Som

O que nos faz reconhecer um som? Chion comenta que uma simples “escuta causal” nos faz reconhecer a voz de uma pessoa pelo timbre, ou que a mesma escuta nos permite identificar se um pote está cheio ou vazio, ao percuti-lo com a mão. A grosso modo, o que

Vasconcelos (2002, p. 44) diz a respeito do timbre, é que este se faz resultado de uma característica a partir de um núcleo fundamental, e demais pormenores unificados a este núcleo tornaram-se um conjunto. Ou seja, o timbre é formado por pequeníssimas imperfeições agrupadas, e sem estes mínimos agrupamentos de sons, teríamos apenas distinção perceptiva entre agudos e graves ou intensidade. E que a alteração destes pormenores ao redor do núcleo sonoro (tecnicamente nomeado de frequência fundamental) modifica a característica do timbre. Em um exemplo prático já mencionado acima, ao bater em um pote cheio de água, temos um timbre A, e um timbre B, no pote vazio⁷.

O que se quer dizer com tudo isso? Se adicionarmos mais pormenores ao som, podemos modificar o timbre de qualquer coisa. Criar sons novos, diferentes, estranhos, jamais pensados, não é tarefa impossível. Novas combinações sonoras são infinitamente possíveis. Voltamos à pergunta: O que nos faz reconhecer um som? Como somos capazes de ouvir o “sobre de luz” em um mero som de um televisor de baixa qualidade, e mesmo assim reconhecê-lo, e ainda poder descobrir que filme está passando, apenas ouvindo estes sons. Será que o ruído do sobre jedi possui uma peculiaridade intrínseca no seu timbre?

Os sons ruído também se enquadram nesta mesma premissa adornística (1985, p.60) de que o mínimo caractere pode influenciar a leitura do espectador e o fluxo de aceitação do produto. Esta premissa confirmada na prática pelos filmes de *Guerra nas Estrelas*, manifestam um modelo de identificações sonoras facilmente analisável, através de inúmeros elementos dispostos ao longo da trama. Estas sonoridades, que em sua maioria se fazem valer, em maior parte, da grandeza acústica tímbrica, estabelecem um fenômeno muito forte de familiaridade com os sons criados para a tal sequência fílmica. Para um som ser tão facilmente reconhecido, se necessita uma performance identitária no seu plano de ação. Um paradigma criado para se fomentar na memória do espectador uma performance sonora. É o que Michel Chion (2011, p. 46) alega “dominar 90% da música de ecrã”, o *leitmotiv*.

O *leitmotiv* (do alemão, motivo condutor) em música, é uma técnica composicional aperfeiçoada através da ópera wagneriana do período romântico. Segundo o Dicionário Oxford Online de Música (2011), o *leitmotiv* pode se definir através das palavras de F.W. Jähns (1871) por “uma frase ou tema que denota uma pessoa, coisa ou ideia abstrata”. Esta técnica promove no cinema, na maioria das vezes, um motivo musical que acompanha

7

Ciente também de que pode ocorrer modificação na frequência fundamental do som emitido.

dramaturgicamente um personagem pela trama. Por outro lado, através do *leitmotiv* podemos indicar “coisas” (a espada de um samurai, a caneta de um escritor, etc) ou até “ideias abstratas”, como por exemplo um sentimento de fúria, ou alegria. É possível também, transpor esse paradigma para sons não musicais, como observado em *Guerra nas Estrelas* através da voz do personagem R2-D2, ou o som que caracteriza o sabre jedi, os disparos *laser* e o ruído das naves. Esta linha de raciocínio do *leitmotiv* provoca uma quebra na dispersão do espectador em relação ao conteúdo sonoro apresentado. Através do fenômeno da repetição, o espectador vai se familiarizando com a característica específica do motivo sonoro, e associando cada vez mais este motivo ao signo que é por ele representado.

Em um filme de guerra ouvimos, comumente, centenas de tiros. O disparo é enquadrado dentro do segmento de sons ruído, mas este se torna reconhecível, como som específico do filme, se ouvirmos separadamente? Talvez seja, porém, através de uma escuta reduzida bastante profunda. Entretanto, se ouvirmos o disparo de uma arma *laser* (usado no filme de Lucas) por meio de uma escuta causal, reconhecemos rapidamente que o som é proveniente de um dos filmes de *Guerra nas Estrelas*. Como afirma Rinzler (2010, p. 55), Burt, para criar o sons de armas *lasers* do filme, usou sons de fios compridos de uma estação de rádio, misturado com outros sons de bazucas e chiados de gelo seco em alguns casos. Este ato, enquadra-se com a premissa soviética sobre o cinema sonoro contrapontístico proposto por Eisenstein. A alquimia contrapontística aliada ao paradigma wagneriano aparentam ser ótimas sugestões de otimizar o som durante a trama.

A sugestão soviética do uso do som polifônico no cinema, indica por si mesma um nível maior de identidade sonora, devido à busca por algo diferente do existente na natureza do som “real”⁸. Portanto, comenta-se neste texto, o som criado na pós-produção, que representa o inverso do som-direto (o que é captado simultaneamente com a gravação da imagem). Traduzir a síncrese audiovisual através de um som que não é aquele captado pela mesma ação física ocorrida na imagem pode acarretar inúmeros efeitos. “O mesmo som pode então reproduzir de forma convincente, numa comédia, a melancia a ser esmagada e, num filme de guerra, o crânio reduzido a papas. Este mesmo barulho pode ser, num caso, divertido e, noutro, insuportável.” (CHION, 2011 p. 25). O autor também comenta que o espectador raramente deve ter visto um ser humano ser esmagado, portanto este som não pertence a seu

⁸ Me refiro ao que é escutado diretamente pelo ouvido, sem passar por trucagens da linguagem cinematográfica.

vocabulário de referências sonoras. O público, por outro lado, conhece um mínimo de anatomia para saber que a viscosidade da carne e do sangue, devem reproduzir algo semelhante ao ruído de qualquer elemento pegajoso.

Ao criar um *leitmotiv* para qualquer ícone, deve-se, a cima de tudo, buscar no repertório cultural da plateia alvo, o que se parece com aquilo que será representado na tela. O “sobre de luz” aparenta ser algo eletrônico, portanto seu som pode, pela lógica de nossas referências culturais, ser algo que lembre um movimento de eletricidade, ou algo robótico, ou magnético.

O som deve em sua essência, conter um nível mínimo de assinatura. Aqui referido de “assinatura”, é o elemento que define a identidade do som, aquilo que o diferencia dos demais. Chion (2011) comenta que os dispositivos também acrescentam características ao som, e Carlos Klachquin (2002) explica as mudanças sonoras no passar dos anos que as tecnologias foram eliminando cada vez mais a característica ruidosa dos dispositivos de gravação. Portanto esses ruídos adicionam harmônicos (pormenores) ao som, que incrementam uma identidade capaz de revelar, ao ser ouvido, que este som é proveniente de um aparelho registrador antigo, que produz esta característica. Nenhum filme de western ficou conhecido pelo som único dos disparos de um revólver. Todos os filmes possuíam um núcleo identitário envolto na textura sonora dos dispositivos de gravação do período anteriores aos anos 60. No entanto, se colocarmos um som de revólver de western gravado nos anos 50, em um filme atual, poderíamos formar aí uma identidade leitmotiviana para este som, pois hoje, não temos como padrão comum, a utilização deste tipo de sonoridade específica⁹.

A diferença entre a voz humana e a digital do polegar, se dá pela forma com que podemos articulá-la. Um exemplo inconfundível de voz é a do ator Leonard Nimoy (personagem Spock em *Jornada nas Estrelas*), que é dotado de um timbre grave e aveludado (único). No entanto, o que faz o timbre se tornar ainda mais único é a maneira (que são múltiplas possibilidades) com que usamos nossa voz. Da mesma forma que os cantores Louis Armstrong e Michael Jackson utilizam sua voz, ou o apresentador de televisão Silvio Santos. O que fazem estes três citados serem portadores de uma voz com extrema identidade é a maneira com que a utilizam. Armstrong com sua “ranhura” no timbre, Michael com seus

⁹ Uma sonoridade antiga saltaria aos ouvidos quando inserida em uma mixagem sonora contemporânea, devido a pouca presença de chiados, e a suavidade tímbrica presente nesta época.

ágeis e suaves agudos, e Silvio Santos com seu timbre de palato erguido, e sonoridade cheia. Portanto, não é apenas o timbre que torna um produto sonoro único, é também, a maneira como ele é usado.

É necessário que o som para se tornar singular no imaginário cultural seja criado ou alterado de forma que se diferencie dos demais existentes em outras obras. Este ato criativo agrega muito poder ao ícone, e faz com que o som criado seja reconhecido como pertencente a algum lugar, mesmo após o desligamento da narrativa. Atualmente se alguém utilizar uma amostra sonora qualquer de um som ruído de disparo *laser*, ou de um “sabre de luz” proveniente de *Guerra nas Estrelas*, será interpretado como citação, em vez de apenas cumprir sua função no ato de síncrese. O método leitmotiviano é o fenômeno intensificador deste ciclo identitário.

Toda obra fílmica é única assim como todo som é único, entretanto, obras com um nível maior de assinatura manifestam-se com mais chances de se cristalizar no imaginário cultural. Cabe ao realizador da obra audiovisual dominar algumas características de aspecto sonoro, e optar por aplicá-las, ou não. Este tipo de cartada sonora muitas vezes ignorada pelo cinema naturalista não se apresenta tão enigmático quanto se pensa. Atualmente, as tecnologias disponíveis, a pouco custo, nos mostram que o maior investimento a se fazer para manifestar a verdadeira volúpia sonora está na prática laboratorial do estudo de novas possibilidades da linguagem.

Bibliografia

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento**. 1. ed. Jorge Zahar Editor. 1985

AUMONT, Jacques. **A estética do filme**. 3. ed. Campinas, São Paulo: Papyrus. 2005

BENNETT, Roy. **Uma breve história da música**. 1. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor. 1986

CHION, Michel. **A audiovisão**. 1. ed. Lisboa: Edições Texto & Grafia. 2011

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. 2. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor. 2002

FIELD, Syd. **Manual do roteiro**. 1. ed. Rio de Janeiro: Objetiva. 1982

KLACHQUIN, Carlos. **O som no cinema**. Disponível em: <<http://www.abcine.org.br/artigos/?id=121&/o-som-no-cinema>>. Acesso em: 09 de nov. 2011.

LEITMOTIV. In. KENNEDY, Michael. **The Oxford Dictionary of Music**. 2. ed. Disponível em: < <http://www.oxfordmusiconline.com/subscriber/article/opr/t237/e6015>> Acesso em: 03 nov. 2011.

RINZLER, J. W. **The sound of Star Wars**. 1. ed. San Francisco: Simon & Schuster UK. 2010

VASCONELOS, José. **Acústica musical e organologia**. 1. ed. Porto Alegre: Movimento. 2002

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**. 4. ed. São Paulo: Paz e Terra. 2008

Filmografia

JORNADA NAS ESTRELAS: A Terra Desconhecida. Direção: Nicholas Mayer. 2001

JORNADA NAS ESTRELAS: Generations. Direção: David Carson. Produtor de Som: Gene Cantamessa. 1994.

O PODER DO MITO. Direção: Joseph Campbell. 2006. 2 DVD (354min.)

STAR TREK The original series. Ep. 01: Where no man has gone before. Direção James Goldstone. Produção de som: Glen Glenn Sound. 1966.

STAR WARS EPISÓDIO I: A Ameaça Fantasma. Direção: George Lucas. Desenho de Som: Benn Burtt. 1999.

STAR WARS EPISÓDIO II: Ataque dos Clones. Direção: George Lucas. Desenho de Som: Benn Burtt. 2002.

STAR WARS EPISÓDIO III: A Vingança dos Sith. Direção: George Lucas. Desenho de Som: Benn Burtt. 2005

STAR WARS EPISÓDIO IV: Uma Nova Esperança. Direção: George Lucas. Desenho de Som: Benn Burtt. 1977.

STAR WARS EPISÓDIO V: O Império Contra-Ataca. Direção: Gary Kurtz . Desenho de Som: Benn Burtt. 1980.

STAR WARS EPISÓDIO VI: O Retorno do Jedi. Direção: Richard Marquand. Desenho de Som: Benn Burtt. 1983.