

## **Polissemia de um fliperama: análise do uso de leitmotiv em O Urso**

Ian Costa

Universidade Federal de Pernambuco, Recife, PE  
Universidade Federal de Campina Grande, Campina Grande, PB

### **RESUMO**

Este estudo estabelece uma análise fílmica com o objetivo de avaliar a utilização de elementos sonoros polissêmicos na série *O Urso* (2022), cuja disposição trabalha tanto de modo a aumentar o grau de realismo do ambiente diegético, como estabelece condições de rememoração/antecipação de determinados eventos da trama, função predominantemente atribuída à música, denominada leitmotiv.

**PALAVRAS-CHAVE:** efeitos sonoros; leitmotiv; desenho de som; audiovisual; realismo.

A série *O Urso* (*The Bear*, Christopher Storer, 2022) retrata a história de Carmy, um renomado chefe de cozinha que herda de seu irmão um restaurante decadente e em péssimas condições de gerenciamento. Trabalhada de forma predominantemente realista, a construção da trama se dá a partir de um conjunto de elementos estéticos audiovisuais, destacando-se o desenho de som da obra, escopo deste estudo. Tal conjunto realista se dá, sobretudo, a partir do trabalho com os efeitos sonoros que constroem a dimensão espacial entendida como ambiência sonora, desde sonoridades pouco perceptíveis, como o murmúrio dos clientes, até sons muito evidentes, como o objeto principal desta análise, o som da máquina de fliperama no salão do restaurante. Este elemento ora se manifesta como integrante da paisagem sonora do espaço cênico, ora se transforma em um som que antecipa ou contextualiza determinadas situações, o que pode ser entendido enquanto um leitmotiv.

Diante da natureza audiovisual deste estudo e consequente ancoragem na indissolubilidade da audiovisualização proposta por Michel Chion (2008), mesmo com o interesse na esfera sonora da série, a dimensão imagética é levada em conta, dado que o som “não pode ser analisado de forma absolutamente separada da sua relação com a imagem” (CARREIRO; ALVIM, 2016, p. 177). Neste intuito, esta pesquisa é baseada no processo da análise fílmica com as ressalvas metodológicas necessárias ao procedimento, conforme a advertência de Aumont e Marie (2004, p. 15) de que não há um método geral de análise, mas “análises singulares, inteiramente adequadas no seu método, extensão e objeto, ao filme particular de que se ocupam”. Dadas as múltiplas

funções narrativas na trilha de áudio, estes autores recomenda que a análise desta seja dividida por grupos semânticos.

Rodríguez (2006) divide a dimensão sonora do audiovisual em quatro subsistemas expressivos, sendo as vozes, a música, o silêncio e os efeitos sonoros. No intuito de organizar a vasta gama de signos contido no último conjunto, Opolski (2013) divide o grupo dos efeitos sonoros em três categorias: Os *backgrounds*, sons que compõem a caracterização do ambiente sonoro; os *hard effects*, efeitos que são decorrentes de ações no espaço-tempo narrativo; *sound effects*, sonoridades não literais que não podem ser compreendidas como causadas por ações diegéticas. A máquina de fliperama disposta junto às mesas do salão flana entre estas três conjunturas expressivas, apresentando-se de maneira distinta em diferentes situações, ficando claro ao decorrer dos episódios ser um elemento sonoro que antecipa, caracteriza e potencializa os conflitos da série. Constituída a partir de uma gama de efeitos sonoros de um jogo eletrônico, como vozes, sons de luta e magias, assim como da música em oito bits que é tema do jogo, a máquina de fliperama é entendida como significante metamórfico e multifacetado que pode ser interpretado como síntese aos apontamentos da prática estilística da hibridização entre efeitos sonoros e música destacada como tendência no audiovisual contemporâneo (SMITH, 2013; BUHLER, 2020; COSTA, 2022).

O conjunto sonoro que é entendido como o fliperama em O Urso se manifesta em três instâncias: como *Hard Effect*, quando surge como um dos problemas do restaurante, em que a máquina é visualmente enquadrada e se constata ser este elemento a fonte do som ouvido pelo espectador; como *background*, uma vez apresentada a existência daquele elemento no espaço diegético ele passa a compor a ambiência sonora; Como *Sound Effect*, em momentos que tanto a música quanto os efeitos sonoros potencializam as aproximações com o sentido de leitmotiv. Isto ocorre quando ao longo dos episódios está acontecendo ou prestes a acontecer alguma circunstância envolvendo problemas administrativos ou interpessoais no restaurante. Devido ao fato da série girar em torno da administração do estabelecimento, assim como o próprio fliperama ter se mostrado como um dos primeiros problemas enfrentados por Carmy na gerência, sempre que existe um problema grave no restaurante o som proveniente da máquina é intensificado, soando com claro destaque, diferentemente dos momentos em que compõe a ambiência sonora das cenas de menor tensão. Embora tal contexto se

manifeste predominantemente pela música tema do fliperama, em alguns momentos os efeitos relativos ao contexto do jogo também exercem o papel de leitmotiv.

Surgido na ópera do Período Romântico, o leitmotiv é um conceito musicológico de natureza estético-narrativa que visa estabelecer alusões associativas caracterizadoras, ilustrativas e integradoras entre temas musicais, sequências instrumentais ou melodias, e elementos concretos ou abstratos da trama, como personagens, situações, objetos, lugares, atmosferas sensoriais, etc (BAPTISTA, 2007). Conforme Coutinho (2021), o leitmotiv não pode ser confundido com um acompanhamento musical, mas como um fenômeno de engendramento de sensações junto ao público, dialogando por meio da expressão sonora reconhecível pelo espectador em eventos previamente apresentados ou associados, complementando ou sugerindo ideias através do som (CONSTANTINI, 2001). Deste modo, o som do fliperama previamente apresentado como um problema nos primeiros momentos da série ajuda a reforçar a conotação de adversidade do protagonista, sentimento ainda mais enfatizado pelo fator da intensidade elevada com que se apresenta. Notório ressaltar que embora seja usual utilizar o leitmotiv através da relação da música com a narrativa, outros elementos sonoros podem ser utilizados. Neste caso, os sons provenientes do jogo oscilam no entendimento enquanto *sound effect* e *background*, tendo em vista que contextualmente são diegéticos na composição realista do espaço sonoro, assim como compõem a mistura indicernível entre música e efeitos (GORBMAN, 2016) que compõe o som do fliperama. Isto ocorre, por exemplo, a partir da utilização de efeitos sonoros de dor e risadas diabólicas provenientes do contexto do jogo, que sincrônica e intensamente elevados aos moldes do que ocorre com a música, situam a gravidade de determinadas situações da trama.

A escolha pelo fliperama se mostra uma solução encontrada para incorporar através de elementos diegéticos um contexto que poderia ser trabalhado na esfera extradiegética. Baseado em outros caminhos trilhados na banda sonora da obra, tais como a intensificação e equalização de determinadas sonoridades passivas do enquadramento na esfera hiper-real e predileção por trilhas musicais iniciadas no contexto diegético concomitantes a outras sonoridades evidentes, dentre elas o próprio fliperama, conclui-se que a abordagem da série é predominantemente realista em contextos diegéticos e miméticos. Especificamente as escolhas estéticas apontam na direção do Realismo Sensorio (VIEIRA JR, 2020), baseado na dimensão sensorial despertada no expectador

para obtenção de reforço da ideia de realidade, visto que nas vezes em que o fliperama é encarado enquanto leitmotiv, sempre pode ser ouvido por Carmy, logo, o espectador estaria na perspectiva sonora do protagonista ouvindo e ressaltando a existência de um ponto de conflito.

## REFERÊNCIAS

- AUMONT, J.; MARIE, M. A análise do filme. Lisboa: Texto & Grafia, 2004.
- BAPTISTA, A. **Funções da música no cinema**: contribuições para a elaboração de estratégias composicionais. 2007. 174 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado em Música, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2007.
- BUHLER, J. **Theories of the soundtrack**. New York: Oxford University Press, 2019.
- CARREIRO, R.; ALVIM, L. Uma questão de método: notas sobre a análise de som e música no cinema. **Matrizes**, São Paulo, v. 10, n. 2, p. 175-193, maio/ago. 2016.
- CHION, M. **A audiovisual**. Trad. Pedro Elói Duarte. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2008.
- CONSTANTINI, G. **Leitmotif revisited**. 2001. Disponível em: <http://filmsound.org/gustavo/leitmotif-revisited.htm>. Acesso em: 22 mar. 2023.
- COSTA, I. Música, efeito sonoro e fronteira rarefeita em Dunkirk. In: CARREIRO, Rodrigo. **A Diegese em crise**: consumo, tecnologia e história(s) do cinema. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2022. Cap. 8. p. 175-199.
- GORBMAN, C. **Unheard Melodies**: Narrative Film Music. Bloomington: Indiana University Press, 1987.
- OPOLSKI, D. **Introdução ao desenho de som**. João Pessoa: Ed. UFPB, 2013.
- RODRÍGUEZ, Á. **A dimensão sonora da linguagem audiovisual**. São Paulo: SENAC São Paulo, 2006.
- SMITH, J. The sound of intensified continuity. In: RICHARDSON, J.; GORBMAN, C.; VERNALLIS, C. (Org.). **The Oxford Handbook of Sound and Image in Digital Media**. New York: Oxford University Press, 2013, p. 331-356.
- VIEIRA JR., E. **Realismo sensório no cinema contemporâneo**. Vitória: EDUFES, 2020.