

Toda revolução começa com uma faísca: Uma análise sobre os elementos sonoros da obra cinematográfica "Jogos Vorazes: Em chamas (2013)"¹

Adriely Santana CARVALHO²

Ingrid Fontes MALTA³

Kesya Ribeiro Domingas dos SANTOS⁴

Rian Santos de SOUZA⁵

Priscila Ribeiro Chequer LUZ⁶

Universidade Estadual de Santa Cruz, Ilhéus, BA

RESUMO

A pesquisa tem como objetivo compreender a relação estabelecida entre o mundo de *Jogos Vorazes: Em Chamas* (2013) e seus elementos sonoros. Nesse contexto, representam a atmosfera de luta da arena com o propósito do telespectador se sentir dentro do próprio Jogos Vorazes. Por se tratar de uma narrativa audiovisual ficcional, os componentes são desenvolvidos para construir sensações específicas nos telespectadores. Dessa forma, a análise dispõe do método qualitativo de pesquisa bibliográfica com o principal referencial teórico do artigo “Funções e Aplicações do Som na Comunicação Audiovisual” do Lawrence Rocha Shum (2008).

PALAVRAS-CHAVE: Jogos Vorazes; Elementos sonoros; Som.

INTRODUÇÃO

O mundo distópico apresentado em *Jogos Vorazes: Em Chamas* (2013) utiliza tanto

¹ Trabalho apresentado na DT 4 – Comunicação Audiovisual do 23º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 20 a 22 de junho de 2023.

² Estudante de Graduação. 5º semestre do curso de Comunicação Social - Rádio, Televisão e Internet da Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC), e-mail: ascarvalho.rti@uesc.br

³ Estudante de Graduação. 5º semestre do curso de Comunicação Social Comunicação Social - Rádio, Televisão e Internet da Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC), e-mail: ifmalta.rti@uesc.br

⁴ Estudante de Graduação. 5º semestre do curso de Comunicação Social Comunicação Social - Rádio, Televisão e Internet da Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC), e-mail: krdsantos.rti@uesc.br

⁵ Estudante de Graduação. 5º semestre do curso de Comunicação Social - Rádio, Televisão e Internet da Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC), e-mail: rssouza.rti@uesc.br

⁶ Orientadora. Doutora em Comunicação e Cultura Contemporâneas (UFBA) e professora assistente do curso Comunicação Social - Rádio, Televisão e Internet da Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC), e-mail: preluz@uesc.br

da imagem quanto do som para construir sua narrativa. O presente artigo científico irá focar nos aspectos sonoros da produção e tem como objetivo observar a interpretação e a técnica sobre os componentes sonoros associados à obra cinematográfica.

À vista disso, antes de começarmos a análise de cena, é necessário compreender a narrativa da película. O segundo filme da saga de Jogos Vorazes, proporciona a continuidade da narrativa. Logo, após Katniss Everdeen e Peeta Mellark saírem vencedores da última edição dos Jogos Vorazes, que é uma competição televisionada no qual tributos devem lutar até a morte em uma arena até que reste apenas um vencedor, a cidade de Panem é inspirada por um sentimento de revolução contra a Capital.

Então, na cena escolhida existem três conflitos marcantes: o embate da Capital contra Katniss, a necessidade dos tributos aliados de manterem a Katniss viva para continuar a revolução e o amor de Katniss por Peeta. Todos esses arcos são representados nesta cena, tanto nas imagens quanto no áudio, e são os três pilares que irão guiar o restante do filme. Ao decorrer do trabalho iremos analisar sonoramente a cena, identificando e classificando os tipos de sons utilizados para criar a atmosfera de vida ou morte da arena, como também, realizar um ambiente em que o telespectador se sinta dentro do próprio Jogos Vorazes.

METODOLOGIA

Para a análise sonora da cena foi utilizado o método qualitativo de pesquisa bibliográfica, no qual observamos, descrevemos e analisamos os elementos sonoros presentes na passagem cinematográfica de acordo com a classificação indicada no artigo científico “Funções e Aplicações do Som na Comunicação Audiovisual” do Lawrence Rocha Shum (2008) e no conceito de paisagem sonora por Raymond Murray Schafer.

Dessa forma, as paisagens sonoras podem ser classificadas em *on-track* e *off-track*. *On-track* significa que o som está presente e pode ser ouvido; *off-track*, ao contrário, representa os “negativos sonoros”, isto é, sons sugeridos pelas imagens, mas que não estão presentes ou sons que não podem ser ouvidos em decorrência de mascaramento por outros sons de maior amplitude com espectro de frequências similar (SHUM, p. 1128-1129). No caso da classificação *on-track*, ainda existe uma subdivisão, os sons diegéticos e não diegéticos. Em vista disso, sons diegéticos são todos os sons que estão presentes na narrativa da cena, ou seja, tanto o telespectador quanto os personagens podem ouvir, por exemplo,

diálogos e sons de objetos. Em contrapartida, os sons não diegéticos, apenas o espectador consegue escutar, isto é, geralmente são trilhas sonoras e auxiliam os sentimentos do público.

Dentro dos sons diegéticos, existem duas subcategorias, os sons *onscreen* e os sons *offscreen*. Logo, os sons *onscreen* que são aqueles que a fonte sonora está visível na cena e os sons *offscreen* que são aqueles que a fonte sonora não está visível na cena. À vista disso, os sons *offscreen*, também possuem uma subdivisão, os sons ativos e os sons passivos. Vale salientar que tanto os sons *onscreen* quanto os *offscreen* podem ser classificados como: sons internos, sendo eles objetivos como, respiração e batimentos cardíacos; e subjetivos como, sonhos e delírios. E sons “*on the air*” que são os sons de eletroeletrônicos, como, por exemplo, celular e televisão.

Paisagem sonora é um conceito criado pelo campo da Música, por Raymond Murray Schafer, que representa qualquer porção do ambiente sonoro vista como um campo de estudos. O termo pode referir-se a ambientes reais ou a construções abstratas, como composições musicais e montagem de fitas, em particular quando consideradas como um ambiente (SCHAFER, 1977, p. 366). Sendo assim, em relação a longa-metragem, a paisagem sonora refere-se aos sons do ambiente, como um todo, ao ambiente da narrativa.

A CONSTRUÇÃO SONORA DE JOGOS VORAZES: EM CHAMAS (2013)

A primeira parte analisada começa na minutagem 1h22min03s e termina em 1h22min37s, e nesse trecho a trilha sonora, é considerada um som não diegético, porque existe uma mistura com o som da cápsula. Dessa forma, os sons diegéticos também estão presentes na narrativa, como os gritos de Katniss, os sons de murros, chutes e a agressão ao Cinna são caracterizados como diegéticos e on-screen. A respiração ofegante de Katniss durante o trecho é um som diegético, on-screen, interno e objetivo que transmite ansiedade e nervosismo. Além disso, é válido pontuar a existência de um negativo sonoro durante o trecho, visto que a Katniss grita fortemente dentro da cápsula, entretanto não é possível escutar o som por um pequeno período de tempo.

A segunda parte da cena inicia em 1h22min38s e encerra em 1h23min24s. O trecho começa com a respiração ofegante da protagonista caracterizando um som diegético, interno e objetivo, ao mesmo tempo que o som da cápsula subindo se funde com a trilha sonora criando uma atmosfera de tensão e antecipação para a revelação da arena do Massacre

Quartenário. Assim que Katniss entra na arena a câmera gira em 360° ao redor do seu corpo revelando o aspecto da arena. A respiração e a trilha sonora acompanham o movimento da câmera até que a trilha atinge seu ápice e para. A partir desse momento, escutamos ao fundo pássaros e o som de água que são utilizados para ambientar a arena em um cenário tropical com floresta e praia, caracterizando sons diegéticos, offscreen e passivo.

A terceira parte que será analisada tem seu começo na minutagem 1h23min25s e seu fim em 1h24min08s. Nesse trecho da cena existem sons diegéticos e não diegéticos a todo momento, os sons diegéticos, on-screen, são: arco e flecha, água e passos correndo. Então, os sons de água proporcionam uma alteração muito significativa, isto é, quando a Katniss está mergulhando, no início dos Jogos, no momento em que a imagem está voltada para a parte superior da água, o som fica mais nítido e perceptível. Contudo, quando a imagem está focalizada na parte inferior da água, o som fica mais sufocante e incompreensível. Essa alternância provoca uma sensação de como o telespectador estivesse dentro e fora da água juntamente com a Katniss.

A quarta parte analisada se inicia em 1h24min09s e termina em 1h24min29s. Nesse fragmento de cena é possível observar uma mudança da trilha sonora que é um som não diegético. Como também é relevante destacar alguns sons off-screen que aparecem na cena, como os passos de alguém se aproximando, há momentos em que a fala do Finnick se caracteriza com off-screen pois a câmera foca tanto em Katniss quanto na flecha sendo atirada. Outro ponto a ser considerado nesta análise, é o som diegético “on the air” que é observado quando o canhão anuncia alguma morte é acionado, não é visto esse canhão, mas dentro da história ele pode ser escutado de toda a arena dos Jogos, e por já ser apresentado ao público em cenas anteriores a complexidade tecnologia designada aos Jogos, fica subentendido que seja efeito de mais um aparato tecnológico.

A quinta e última parte a ser analisada tem seu começo no momento 1h24min30s e seu fim em 1h25min20s. Nesse trecho, dois dos participantes estão travando uma luta na água em busca da sobrevivência, a cena é marcada pelo som não diegético da trilha sonora de tensão, deixando o espectador imerso no acontecimento por acompanhar o medo da Katniss em relação ao Peeta. Tendo em vista os sons diegéticos na sequência analisada, podemos considerar diegéticos os sons como: a água agitada durante a briga e nas cenas posteriores quando o corpo sai da água ou o indivíduo volta a superfície e também a respiração ofegante dos personagens que é um som interno objetivo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Portanto, a análise dos elementos sonoros a partir do filme *Jogos Vorazes: Em Chamas* (2013) foi de extrema importância para compreendermos e exercitarmos a interpretação e a técnica dos componentes sonoros associados à obra cinematográfica. Dessa maneira, entendemos que a função do som é intrínseca na indústria audiovisual. Compreendemos que através do som o filme ganhou complexidade e emoção, visto que a importância do som é também de gerar uma sensação de verossimilhança. Dessa forma, se o som não é realista, se não é metucioso na reprodução dos detalhes acústicos de um espaço, ele pode tirar o espectador da sensação de estar imerso na produção audiovisual.

REFERÊNCIAS

BERCHMANS, Tony. **A música do filme: tudo o que você gostaria de saber sobre a música de cinema**. São Paulo: Escrituras Editora, 2006.

COLLINS, Suzanne. **Em Chamas**. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2011a. 413p.

FERREIRA, Natasha Alves; BOFF, Salette Oro. **“Jogos vorazes” e o totalitarismo**. Anais do CIDIL, v. 0, n. 0, p. 194–206, 2015. Disponível em: <<http://seer.rdl.org.br/index.php/anacidil/article/view/180>>.. Acesso em: 30 de maio de 2022.

JOGOS Vorazes: Em Chamas. Direção: **Francis Lawrence**. Produção: Nina Jacobson. EUA, Lionsgate, 2013.

SCHAFER, Raymond Murray. **A afinação do mundo: uma exploração pioneira pela história passada e pelo atual estado do mais negligenciado aspecto do nosso ambiente: a paisagem sonora**. São Paulo: UNESP, 2001.

SHUM, Lawrence Rocha. **Funções e aplicações do som na comunicação audiovisual**. In:



Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
23º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste – 20 a 22/06/2023 – Campina
Grande/PB

Encontro da União Latina de Economia Política da Informação, da Comunicação e da
Cultura. 2., 2008, Bauru. Anais... Bauru: Unesp, 2008.