

Faculdade Canção Nova

Gabriel dos Santos Siqueira

O progresso de Cassian:

A trilha sonora na evolução do personagem em Star Wars: Andor

**Cachoeira Paulista
2025**

Faculdade Canção Nova

Gabriel dos Santos Siqueira

O progresso de Cassian:

A trilha sonora na evolução do personagem em Star Wars: Andor

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito para
obtenção do grau de Bacharel em
Comunicação Social, Rádio e Televisão,
sob orientação do Prof. Me. Danielson de
Oliveira Freire.

**Cachoeira Paulista
2025**

Gabriel dos Santos Siqueira

O progresso de Cassian:

A trilha sonora na evolução do personagem em Star Wars: Andor

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito para obtenção
do grau de Bacharel em Comunicação
Social, Rádio e Televisão, sob orientação do
Prof. Me. Danielson de Oliveira Freire.

Aprovado em ____ de _____ de 20__.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Me. Danielson de Oliveira Freire (Orientador)
Faculdade Canção Nova

Prof. Dr. Marcos Jolbert Cáceres Azambuja
Faculdade Canção Nova

Paulo César Capucho
UNIFATEA - Centro Universitário Teresa D'Ávila

**Cachoeira Paulista
2025**

Dedico, primeiramente a Deus, e entrego este fruto em Suas mãos. Aos meus pais, Daniel Luiz de Siqueira e Maria Regina dos Santos Siqueira, pelo cuidado constante. Aos meus irmãos, Alvaro dos Santos Siqueira e Lucas dos Santos Siqueira, pela amizade e amor eternos. E à Nossa Senhora Aparecida, a Mãe que me leva a Jesus.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, e mais importante, quero expressar meu louvor a Deus, que com sua Graça imensa, me permitiu e deu forças para realizar este trabalho. Ele que me ama mesmo quando eu não o amo. Agradeço aos meus pais, exemplos de vida matrimonial que luta e perdura mesmo nas maiores tribulações.

A meus irmãos, que nunca negam auxílio e apoio quando preciso. E estão sempre perto, com amor incondicional e fraterno.

Agradeço ao meu orientador, Prof. Me. Danielson de Oliveira Freire, pelo apoio e parceria a todo momento, abraçando não só o trabalho, mas minha realidade de vocacionado. Conduzindo a pesquisa com sabedoria, contribuiu imensamente nesse momento da minha vida acadêmica.

Dou graças pelos meus colegas de classe, impersonando e me dando o exemplo da diversidade e qualidade de mentes que a área de comunicação necessita. Aos professores do curso de Rádio e TV de toda a faculdade Canção Nova, que direta, ou indiretamente, plantaram, nutriram, ensinaram e proporcionaram experiências autênticas, que permanecerão presentes em minha vida para sempre.

Por fim, agradeço à banca avaliadora deste trabalho, que, com sua experiência e profissionalismo, contribuíram para a máxima expressão de excelência que é possível para a pesquisa.

‘Rebeliões são construídas com esperança.’

Cassian Andor

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso trata da trilha sonora cinematográfica como ferramenta de construção de um personagem, usando a série 'Star Wars: Andor'. Tendo o objetivo de analisar 2 episódios da série, explorando momentos específicos onde o conjunto da trilha sonora é usado para transmitir, de forma subjetiva, características. Tal análise se fundamenta em obras sobre a linguagem musical, a origem da trilha sonora, elementos da trilha sonora, e a história da música, usando Carrasco (2003), Constantini (2009), Campos (2007), Douglas (2018). Sobre a estrutura de construção de um personagem, enquanto roteiro, mito e outros, focou-se em autores como Reitter (2013), e Oliveira (2019) e Campbell (1949). Os conteúdos analisados partem de conceitos presentes em Britell (2022), e Gilroy (2025) a respeito da série, sua construção, narrativa, roteiro e trilha sonora. Dessa forma, conclui-se a produção de uma pesquisa que agrega ao setor audiovisual, televisivo e comunicacional, o entendimento da estrutura criativa de um conteúdo cultural e a trilha sonora, assim como seu objetivo e aplicabilidade.

Palavras-chave: Trilha Sonora; Série; Música; Star Wars; Andor.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
CAPÍTULO 1: TRILHA SONORA.....	16
1.1 Uma breve história da Música.....	16
1.2 A Trilha Sonora: conceito e características.....	29
1.3 As funções da Trilha Sonora.....	33
1.4 Trilha Sonora Original.....	37
1.4.1 O Leitmotiv.....	39
1.5 A Narrativa Audiovisual.....	42
CAPÍTULO 2: O PERSONAGEM.....	53
2.1 Conceito: O monomito.....	53
2.1.1 A partida.....	54
2.1.2 A iniciação.....	60
2.1.3 O retorno.....	66
2.2 A construção de um personagem.....	70
CAPÍTULO 3: STAR WARS.....	77
3.1 A Saga Star Wars.....	77
3.1.1 Star Wars: episódio IV - Uma Nova Esperança.....	77
3.1.2 Star Wars: episódio V - O Império Contra-Ataca.....	79
3.1.3 Star Wars: episódio VI - O Retorno do Jedi.....	81
3.1.4 Star Wars: episódio I - A Ameaça Fantasma.....	83
3.1.5 Star Wars: episódio II - Ataque dos Clones.....	85
3.1.6 Star Wars: episódio III - A Vingança dos Sith.....	86
3.1.7 Star Wars: episódio VII - O Despertar da Força.....	88
3.1.8 Star Wars: episódio VIII - Os Últimos Jedi.....	90
3.1.9 Star Wars: episódio IX - A Ascensão Skywalker	92
3.1.10 Roque One: Uma História Star Wars.....	93
3.2 A série: Star Wars: Andor.....	95
3.3 Andor, o protagonista.....	97
3.4 A trilha sonora: Entrevista com compositor Nicholas Britell.....	101

CAPÍTULO 4: ANÁLISE E REFLEXÃO SOBRE A TRILHA SONORA.....	104
4.1 Descrição dos episódios analisados.....	104
4.2 A Trilha Sonora principal.....	106
4.2.1 Episódio 1 da primeira temporada.....	106
4.2.2 Episódio 12 da segunda temporada.....	111
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	114
REFERÊNCIAS.....	118

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - Faixa Sonora Magnética.....	29
FIGURA 2 - Faixa Sonora Horizontal.....	30
FIGURA 3 - Nave Rebelde foge de nave de guerra do Império.....	78
FIGURA 4 - Obi-Wan Kenobi conversa com Luke Skywalker.....	79
FIGURA 5 - Princesa Leia e rebeldes coordenam evacuação de base.....	79
FIGURA 6 - Soldados se preparam para defender a base.....	80
FIGURA 7 - Nave de guerra imperial e Estrela da Morte.....	81
FIGURA 8 - Darth Vader e oficiais Imperiais.....	82
FIGURA 9 - Nave da Federação de Comércio.....	84
FIGURA 10 - Jovem Obi-Wan Kenobi e Qui-Gon Jinn.....	84
FIGURA 11 - Nave de Naboo no planeta Coruscant.....	85
FIGURA 12 - Obi-Wan Kenobi e Anakin Skywalker.....	86
FIGURA 13 - Combate espacial acima de Coruscant.....	87
FIGURA 14 - Anakin e Obi-Wan salvam Chanceler Palpatine.....	88
FIGURA 15 - Nave da Primeira Ordem com tropa de soldados.....	89
FIGURA 16 - Finn e Rey conversam.....	90
FIGURA 17 - Mestre Jedi Luke Skywalker.....	91
FIGURA 18 - Kylo Ren conversa com Snoke.....	91
FIGURA 19 - Kylo Ren no planeta Mustafar.....	92
FIGURA 20 - Rey conversa com Leia.....	93
FIGURA 21 - Galen Erso é capturado pelo Império.....	94
FIGURA 22 - Jin Erso e Cassian Andor em missão.....	95
FIGURA 23 - Cassian Andor em Ferrix.....	98
FIGURA 24 - Cassian Andor caminha para sua última missão.....	99
FIGURA 25 - Início da faixa sonora de Past/ Present com violino.....	108
FIGURA 26 - Início da faixa sonora de Past/ Present com sintetizador.....	110
FIGURA 27 - Faixa sonora de Past/ Present com sintetizador, ponto alto.....	110
FIGURA 28 - Faixa sonora de Past/ Present/ Future, trilha orquestral.....	112
FIGURA 29 - Faixa sonora Past/ Present/ Future completa.....	113
FIGURA 30 - Ambas as faixas sonoras sobrepostas.....	113

INTRODUÇÃO

Desde sua criação, o audiovisual, como ferramenta transmissora de mensagens, criou formas diversas de passar conceitos e aprendizados. Cada produto tem uma forma diferente de expressar uma trama e a contação de histórias faz uso de elementos variados para desenvolvê-la.

Paralelamente, há mais de quatro décadas, George Lucas, produtor, diretor cinematográfico, criou uma franquia de filmes que mudou a criação de histórias de fantasia até hoje. Lucas (1999), em entrevista para a produtora *Public Affairs Television*, explica que, em 1977, *Star Wars* teve início com uma ideia, de criar uma fantasia de ação, trazendo esperança para as crianças, mas também como uma forma mais lúdica de trabalhar temas filosóficos existentes. De acordo com o próprio criador da saga, a intenção foi recriar mitos clássicos e os usar para abordar problemas reais.

Star Wars é feito de vários temas, não só um único tema. Um deles é nossa relação com as máquinas, que são temidas, mas também, benignas. Elas são uma extensão do ser humano, não um meio. Os problemas com a amizade, suas obrigações, e seus parceiros e as pessoas a sua volta. Que você tem controle sobre o seu destino, que você tem um destino, que você tem vários caminhos para caminhar, e que você pode ter um grande destino se decidir não fazer esse caminho. Que sua vida pode não ser tão gratificante se você não acordar, e ouvir seus sentimentos, e perceber que você tem um talento particular e quais contribuições você pode dar à sociedade. (ILLUSIONAUTICS, 1999, 03:12, tradução nossa)

Essa visão foi uma das características que levaram a saga a ser um sucesso de bilheteria até atualmente. Segundo o site Omelete (2020), com seu último filme, *Star Wars: A ascensão Skywalker*, a saga lucrou cerca de US\$1 bilhão. Mas as salas de cinema não estão sozinhas no lucro atual da franquia. A empresa *Parrot Analytics*, que lida com estatísticas econômicas e de produção relacionada com o setor audiovisual, afirma que a série *Star Wars: Andor* já gerou uma receita de US\$300 milhões para o aplicativo de Streaming *Disney+*, onde o conteúdo é exibido.

Já na área de produção técnica, a saga estabeleceu um cuidado especial com a computação gráfica, efeitos visuais e sonoros, rendendo prêmios buscados por toda a indústria. De acordo com o site IGN Brasil (2024) desde de sua estreia, a franquia coleciona 10 Oscars, incluindo o de melhor trilha sonora.

George Lucas define sua própria obra como uma ópera espacial, com uma habitual história de bem contra o mal, explorada incansáveis vezes a partir do livro de Joseph Campbell (1949), *‘O herói de mil faces’*. Na obra, uma galáxia está se afundando em uma guerra civil entre o Império Galáctico, governo facista que clama ordem e controle como o melhor cenário, e a Aliança Rebelde, um grande grupo que busca a liberdade e democracia como forma ideal de liderança. Inseridos nesta luta, estão vários personagens enfrentando o maligno que tenta escravizá-los. Um clássico enredo de bem e mal, heróis e vilões.

No entanto, ainda que a narrativa visual seja amplamente estudada, a trilha sonora permanece como um campo que merece maior aprofundamento, especialmente no que diz respeito à sua função na construção de personagens e na transmissão de significados implícitos, especificamente, em *Star Wars*. George Lucas deixa claro seu cuidado com a trilha sonora quando escolhe a dedo o compositor John Williams, um dos maiores da história do cinema, segundo o Guinness Book (2025), livro de recordes mundiais, é a pessoa com mais nomeações ao Oscar ainda vivo. O mesmo acontece ainda hoje dentro da saga *Star Wars*. A nova série do universo multimidiático, *Star Wars: Andor*, em 2025 recebeu uma nomeação ao Emmy de melhor música e letra original.

Diante disso, surge a seguinte problemática central. Quais as possíveis revelações notáveis podem surgir de uma análise qualitativa e bibliográfica acerca do desenvolvimento narrativo de um personagem a partir da investigação da trilha sonora em um produto audiovisual como *Star Wars: Andor*?

Dessa forma, o objeto geral deste trabalho é a análise da trilha sonora da série *Star Wars: Andor*, especificamente nos episódios 1 da primeira temporada e 12 da segunda temporada. O foco especifica-se sobre o personagem principal e como seu tema musical atua como elemento narrativo, transmitindo estados emocionais e psicológicos, além de integrar-se à trama como parte essencial da sua construção narrativa.

Categoricamente, objetiva-se com essa pesquisa descrever os pontos relevantes dos episódios investigados, em relação ao roteiro e à narrativa audiovisual. Analisar os aspectos da trilha sonora selecionada que se relacionam diretamente com o desenvolvimento da trama e do personagem. Revelar os elementos de notoriedade que demonstram a relação entre música e narrativa. Estudar o processo criativo da trilha sonora no cinema e no audiovisual, com destaque na série *Star Wars: Andor*. Demonstrar como a trilha sonora transmite informações relevantes para a trama, além de contribuir para a compreensão mais completa da obra. Apresentar uma pesquisa base que possa auxiliar futuras produções e estudos na área de sonorização audiovisual.

Para alcançar tais objetivos classificados e contemplar resultados de forma coerente, a pesquisa foi estruturada em quatro capítulos abordando características específicas sobre o universo da música, trilha sonora, criação de personagens, narrativa em conteúdos audiovisuais, a saga *Star Wars* e a série *Star Wars: Andor*, alvo da análise, e a análise em si, bem como a interpretação dos dados obtidos, em uma consideração final a respeito da resposta para a questão norteadora da pesquisa.

O primeiro capítulo relembra, de forma resumida, a história da música no contexto mundial, mas de forma profunda no ocidente. Mostra como esse sua evolução entre os séculos fundamenta o surgimento da trilha sonora no audiovisual. Iniciando com as práticas musicais da Grécia Antiga, atravessa pela influência da Igreja na Idade Média, as transformações do Ars Nova, um novo movimento, pelo surgimento e crescimento da música profana, até o desenvolvimento de novas técnicas e estilos, nos séculos XV e XVI. Ao longo dessa abordagem, o capítulo evidencia ainda como as mudanças sociais, culturais e estéticas moldaram a linguagem musical, preparando o terreno para que, séculos depois, a música se tornasse um elemento narrativo essencial no cinema e na televisão.

O capítulo dois narra gerações de mitos e contos folclóricos que podem ter a mesma estrutura originária, e investiga a construção do personagem destes mitos, concentrando-se particularmente no conceito do monomito de Joseph Campbell (1949). Descrevendo as três grandes etapas da jornada do herói, partida, iniciação e retorno, explica como essas fases configuram o

desenvolvimento de protagonistas em histórias audiovisuais. Além disso, o capítulo ainda discute os elementos que compõem um personagem bem arquitetado, incluindo sua psicologia, motivações, conflitos internos e evolução dramática.

O capítulo três apresenta, e se aprofunda no universo *Star Wars*, criado por *George Lucas*, expondo a saga de sua criação até os tempos contemporâneos, até alcançar a série alvo da pesquisa *Star Wars: Andor*. O contexto inicial de cada um dos nove filmes da linha narrativa principal da franquia é discorrido, abordando seus personagens, conflitos, e eventos marcantes, para entender qual o cenário geral que a série se encaixa.. Além dos nove filmes, é explicado o filme *Rogue One: Uma História Star Wars*, pois sendo a obra que gerou o personagem Cassian Andor, protagonista da série, ele se faz essencial para compreender integralmente a origem e o destino final da história do personagem.

Neste capítulo também é introduzida a série em questão, *Star Wars: Andor*, especificando seus temas centrais, a construção do protagonista, fundamentada na análise da trilha sonora, realizada no capítulo seguinte.

No quarto capítulo, o foco é a análise e reflexão da trilha sonora da série, concentrando-se nos episódios 1 da primeira temporada e 12 da segunda. Primeiro é feita uma descrição dos momentos de relevância para a análise, identificando o tema musical, e avaliando como a trilha sonora contribui no desenvolvimento de uma narrativa emocional do protagonista Cassian Andor. A investigação revela como a música não se limita a ser um acompanhamento para a ação, mas uma ferramenta de transmissão de estados psicológicos, povoada de significado. Ela tem a função de reforçar a dramaticidade cênica, se integrando à trama como elemento fundamental para compreender a caminhada de desenvolvimento do personagem e o impacto que a narrativa audiovisual pode causar, por completo.

Desta forma, como um estudo de percepção social, a relevância repousa em demonstrar como a composição sonora de um produto audiovisual pode transferir significado para o espectador, sem usar de explicitude, imagens ou palavras. A professora Rosa Maria Bueno Fischer (2006), em sua análise “Televisão e Educação: Fruir e Pensar a TV” fala sobre o som em conteúdos audiovisuais tendo uma participação tão significativa na vida das pessoas que os

mesmos participam da criação de suas identidades individuais e culturais, e tem penetração profunda o suficiente para afetar a formação da subjetividade.

A partir destas premissas, torna-se relevante academicamente, pelo reconhecimento técnico da franquia, investigar tais elementos técnicos e aprofundar o conhecimento acadêmico a respeito da construção de um conteúdo audiovisual. Sabendo da natureza musical deste trabalho, torna-se relevante e benéfico uma pesquisa analítica a respeito da integração da trilha sonora de uma produção para a criação de um personagem. A fim de levantar pesquisa e estudo no campo sonoro, procura-se, com o resultado desse trabalho, contribuir, direta e indiretamente, com possíveis áreas de sua utilização e criação, tais como o rádio, a televisão, o cinema e a criação de conteúdo audiovisual, de modo geral.

Ao indicar a contribuição da trilha sonora para a formação cultural e subjetiva dos espectadores, conforme apontado por Fischer (2007), destacando o papel do som na criação de identidades individuais e coletivas, como meio de transferência de informações que influenciam o entendimento do espectador a respeito da obra, ou personagem específico, e o impacto econômico e social da saga, que continua a gerar receitas bilionárias e a conquistar público global, entra-se no âmbito de discussão sobre o impacto disso na sociedade, justificando a investigação, ajudando o indivíduo, espectador, ou ouvinte, a perceber a trilha sonora como ferramenta para melhor compreender e aproveitar o conteúdo que consome.

Como um produto de entretenimento, fruto de um processo de expansão multimidiática de mais de 45 anos, Star Wars torna-se um exemplo de adaptação na forma de contar histórias. Esta adaptação, que exige integração de novas características, nutre a admiração do autor pela obra e aumenta o interesse em realçar a parte sonora como parte do roteiro, não somente de dinamização, mas como parte integral da trama.

Para a realização da pesquisa foi usada a metodologia de pesquisa exploratória, a qual Severino (2014) especifica essa categoria como instrumento para levantar informações sobre um determinado objeto, dessa forma, delimitando um campo de trabalho. Dentro deste instrumento, existem as técnicas de pesquisa, que Severino (2014) explica como procedimentos operacionais que servem de mediação prática para a realização das pesquisas. Uma destas

técnicas é a documentação, que foi escolhida para o trabalho. Um registro e sistematização de dados com múltiplos sentidos.

É toda forma de registro e sistematização de dados, informações, colocando-os em condições de análise por parte do pesquisador. Pode ser tomada em três sentidos fundamentais: como técnica de coleta, de organização e conservação de documentos; como ciência que elabora critérios para a coleta, organização, sistematização, conservação, difusão dos documentos; no contexto da realização de uma pesquisa, é a técnica de identificação, levantamento, exploração de documentos fontes do objeto pesquisado e registro das informações retiradas nessas fontes e que serão utilizadas no desenvolvimento do trabalho. (SEVERINO, 2014, p. 108).

Outra parte da metodologia escolhida foi o método qualitativo, contando com sua natureza compatível à intenção da pesquisa, onde Siena (2024) explica que, por meio de um processo de reflexão, e análise da realidade, levam à compreensão do objeto de estudo em seu contexto.

Para coletar dados sobre o cinema, música, estrutura de personagem, e a trilha sonora, foi aplicada a pesquisa bibliográfica. Nesta, Severino (2014) clarifica que faz uso de diversos registros disponíveis por pesquisas anteriores, livros, artigos, teses e outros, ainda avisando que estes devem ser devidamente registrados. Em concordância, Siena (2024) adiciona que a pesquisa bibliográfica é elaborada, ou desenvolvida, a partir de material já publicado, em geral estão também artigos de periódicos e materiais disponibilizados na Internet.

Considerando a linha de exploração citada acima, o trabalho percorre o método de análise de conteúdo e materiais, que também é exposto por Severino (2014) como 'análise de conteúdo'. O professor indica esse método como tratamento e análise de informações existentes em várias linguagens, escritas, orais, visuais, ou gestuais. Mais do que unir dados, é compreender o sentido explícito ou subentendido dos mesmos. Sendo assim:

Envolve, portanto, a análise do conteúdo das mensagens, os enunciados dos discursos, a busca do significado das mensagens. As linguagens, a expressão verbal, os enunciados, são vistos como indicadores significativos, indispensáveis para a compreensão dos problemas ligados às práticas humanas e a seus componentes psicossociais. As mensagens podem ser verbais (orais ou escritas), gestuais, figurativas, documentais. (SEVERINO, 2014, p. 106).

Por fim, a lista de conteúdos escolhidos para esclarecer sobre a história da música, e elementos da trilha sonora tem autores como Grout e Palisca (2007), Radicetti (2020) e Oliveira (2019). A respeito da narrativa audiovisual, usou-se Campos (2007), e Douglas (2018). Por fim, os materiais sobre Star Wars e a série Andor, objeto central desta pesquisa, serão as entrevistas em vários locais, Youtube, e sites jornalísticos., escritas, em vídeo ou áudio, com os profissionais responsáveis pela criação da franquia e da série, como George Lucas (2020), Tony Gilroy (2025), Nicholas Britell (2022).

CAPÍTULO 1 - TRILHA SONORA

1.1 História da Música

No percurso da evolução do homem, um processo já conhecido da história, elementos como ferramentas, objetos, a identificação das coisas, a comunicação etc., foram e vem em constante desenvolvimento, contribuindo no aprimoramento das competências próprias quanto no contexto da socialização humana. Neste contexto, uma criação e prática, parece merecer destaque e, possivelmente, pode ser vista como profunda paixão humana. Esta é a música.

Sua criação parece seguir em paralelo à evolução do homem enquanto do processo de socialização ou edificação como sociedades, e atravessa os séculos sem a devida exatidão de quando ou onde ela começou. No ocidente, de acordo com Grout e Palisca (1994), é possível traçar uma base cronológica a partir da entrada da igreja Católica em terreno europeu e inspirações em culturas como a romana e grega.

De modo especial, o início da música na Grécia antiga registra-se no elo às cerimônias religiosas. Após, também passou a fazer parte de eventos, festivais e concursos, tendo uma função teatral.

Os concursos de tocadores de cítara e aulo, bem como os festivais de música instrumental e vocal, tornaram-se cada vez mais populares a partir do século V a. C. A medida que a música se tornava mais independente, multiplicava-se o número de virtuosos; ao mesmo tempo, a música em si tornava-se cada vez mais complexa em todos os aspectos. (GROUT, PALISCA, 1994, p. 18).

Com o tempo, as composições foram se tornando mais complexas em sua elaboração, ocasionando em uma busca pela simplicidade nas melodias, visando que a maioria tivesse a chance de tocar e ouvir as músicas pelo entretenimento. Assim, a época foi marcada pela simplicidade, característica transferida para a música da era cristã na Europa. Segundo Grout e Palisca (1994), tal momento proporcionou à música grega muitas semelhanças com características da música da igreja primitiva.

Os autores afirmam que essas similaridades estavam nos aspectos fundamentais, como a monofonia, uma canção sem harmonia. Outra característica, melhor observada na música grega, é a improvisação completa, já correlacionada com a palavra, ou dança. Dessa forma, o início da música ocidental tem pilares estabelecidos pelo formato grego. Apesar disso, Grout e Palisca (1994) lembram que temos mais informações a respeito da teoria musical grega do que sua prática, e é essa teoria que mais inspirou a música européia ocidental na idade média.

Essa teoria é dividida em dois tipos, as doutrinas sobre a natureza da música, o seu lugar no cosmos, os seus efeitos e a forma conveniente de a usar na sociedade humana, e as descrições sistemáticas dos modelos e materiais da composição musical. Seja na filosofia, ou na ciência da música, os Gregos intuíram e formularam princípios que, ainda hoje, não estão ultrapassados.

Aqui volta a relação com a igreja cristã, pois o que se sabe é que algumas características da música grega, e de orientais-helenísticas do Mediterrâneo oriental, foram abraçadas pela igreja cristã em seus primeiros três séculos, e que se mantém até hoje. Porém, Grout e Palisca afirmam também que alguns pontos da música antiga foram deliberadamente rejeitados para manter um status dos fiéis da igreja.

Um desses aspectos foi a ideia de cultivar a música apenas pelo prazer que tal arte proporciona. E, acima de tudo, as formas e tipos de música associados aos grandes espetáculos públicos, tais como festivais, concursos e representações teatrais, além da música executada em situações de convívio mais íntimo, foram por muitos considerados impróprios para a Igreja, não porque lhes desagradasse a música propriamente dita, mas porque sentiam a necessidade de desviarem o número crescente dos convertidos de tudo o que os ligava ao seu passado pagão. (GROUT, PALISCA, 1994, p. 38-39).

Inseridos neste contexto religioso estavam outros locais de desenvolvimento da música, os mosteiros e escolas ligadas às catedrais. Essas escolas tinham a preferência pela aplicação do ensino musical na prática, combinado com algumas noções elementares de temas não musicais.

Décadas à frente, a música começou a se modificar, estando inserida em um contexto social ainda influenciado pela igreja, mas agora sendo também moldado pela filosofia da razão humana. Grout e Palisca (1994) explicam que durante o século XIV, a sociedade começou a separar o divino do humano, as necessidades da alma, das do corpo, separando a religião da ciência, em um movimento que aconteceu até o fim da Idade Média.

Por alturas do final do século XIII, porém, este universo medieval perfeitamente fechado começava a desagregar-se, a perder tanto a sua coerência interna como o seu poder de dominar os acontecimentos. E surgem no motete, como num espelho, os sinais dessa desagregação: enfraquecimento gradual da autoridade dos modos rítmicos, relegação do tenor de cantochão para uma função puramente formal, promoção do triplum ao estatuto de solista, contrapondo-se ao acompanhamento das vozes mais graves. Estava aberto o caminho a um novo estilo musical, a uma nova forma de compor, numa época que iria encarar a música da segunda metade do século XIV como um conjunto de formas velhas, antiquadas, ultrapassadas. (GROUT, PALISCA, 1994, p. 127).

Deste momento em diante, um novo cenário se cria na França e Itália. Por volta de 1322, o compositor e poeta Philippe de Vitry, bispo de Meaux, ao escrever um tratado a respeito dos novos tempos políticos e sociais aos quais seu país entrava, intitulado 'Ars nova' ou Nova arte, colaborou indiretamente para nomear também a nova fase musical. Como afirmado por Grout e Palisca (1994), os músicos dessa época tinham pleno entendimento de que participavam do desbravamento de um novo caminho para o universo da música.

Como um espelho do cenário social, os compositores do século XIV criaram mais músicas profanas do que sacras. Elementos antigos como o moteto, músicas sacras vocais, normalmente litúrgicas, até o final do século já haviam sido secularizadas.

Em terreno francês, a predominância dos estilos musicais se dividiu por áreas. No sul, as músicas tinham uma complexidade em seu ritmo e notação, pois eram desenvolvidas para um público culto e intérpretes profissionais. Já no norte do país, ao fim do século, um estilo mais popular e simples, também profano, fazia

sucesso, sendo feito pelo que Grout e Palisca (1994) chamam de corporações de músicos, herdeiros da tradição dos troveiros.

Os seus poemas tinham um carácter popular; em vez dos sentimentos polidos do amor cortês, apresentavam cenas realistas de caçadas e da praça do mercado. A música tinha, por conseguinte, uma grande vida e frescura, com ritmos vigorosos e simples, semelhantes aos das canções folclóricas. (GROUT, PALISCA, 1994, p. 151).

Sendo assim, o século xiv foi expansivo em relação à variedade de recursos musicais, por conta do movimento de troca dos interesses de composição, das obras sacras para a composição profana. Resultado dessa mudança foi uma época de experimentação com uma diversidade e liberdade de ritmos que gerou composições quase interpretáveis. Uma dessas criações foi a música ficta, que, segundo Grout e Palisca (1994), é a música onde as sílabas são colocadas em um local onde não parecem estar, por exemplo, aplicar o mi onde não existe mi, o fã onde não existe fã.

A música ficta dava mais ênfase aos pontos cadenciais e tornava a linha melódica mais flexível. O âmbito das vozes alargou-se à região superior. A estrutura abstracta, em camadas, do motete do século XIII deu lugar ao idioma mais melódico-harmónico da textura da cantilena, procurando os compositores obter uma superfície musical sensualmente atraente. (GROUT, PALISCA, 1994, p. 157).

Outro gênero que perdurou foi o Motete, não com ligações nas liturgias, mas política, cerimonial e política. Outros gêneros nasceram também, como caceia e o madrigal, que vieram da prática musical popular. A ballata e outras canções com refrão, herdadas do século XIII, filiavam-se também.

Ao final do século XIV, encerrou-se uma era com a mesclagem de dois estilos musicais da França e Itália, abrindo caminho para mais diversidade, e a entrada da Inglaterra, e zona dos Países Baixos no desenvolvimento das músicas populares.

No século XV, a música desponta na Inglaterra, sendo o berço que a França e Itália não foram para compositores que, segundo Grout e Palisca (1994), contribuíram decisivamente para o estilo que já estava em movimento. Continuou-se a evoluir para a criação de estilo internacional, mas ainda seu local central de desenvolvimento era a música profana, que mesmo permanecendo como o motete, estava em sua versão cerimonial, porém secular.

Desde seu início, em tempos remotos, a música inglesa teve relação bem próxima com o estilo popular, o que causava receio ao transferir uma melodia teórica abstrata para a prática de performá-las. O início do século traz um novo formato chamado fauxbourdon:

Um fauxbourdon era uma composição escrita a duas vozes que evoluía em sextas paralelas com oitavas intercaladas e sempre com uma oitava no final de cada frase; a estas vozes escritas acrescentava-se na execução uma terceira voz, movendo-se invariavelmente uma quarta abaixo do soprano. (GROUT, PALISCA, 1994, p. 165)

Essa técnica foi usada principalmente ao compor ofícios e salmos semelhantes aos hinos Magnificat e o Te Deum, assim voltando a uma certa relação com a igreja. Segundo Grout e Palisca (1994) a importância derivada dessa técnica não foram as criações que se resultaram dela, mas a emergência da criação de um novo estilo, escrito em 3 vozes, que possui as três notas semelhantes em ritmo e importância para a música. Isso deixa a sonoridade mais consonante e uma progressão mais harmoniosa destas dentro da frase. Esse novo estilo influenciou, com grande força, todos os tipos de composições. Gerado desta ampliação de vozes, a antífona votiva é um exemplo, sendo uma composição sacra em louvor a algum santo, ou Nossa Senhora.

Uma grande coleção destas antífonas, em elaborados arranjos polifônicos para cinco a nove vozes, está reunida num livro de coro de finais do século XV no Colégio de Eton. A sonoridade plena destas obras, a alternância de grupos de vozes maiores e menores e a divisão em larga escala em trechos de tempo ora perfeito, ora imperfeito, são características da composição de antífonas votivas e missas em Inglaterra até meados do século XVI. (GROUT, PALISCA, 1994, p. 168)

Outra forma de música que cresceu no século XVI foi a Carol. Sua origem veio de uma cantiga de dança antiga, de natureza monofônica, que alternavam entre um solista e um coro. Já era estilizada e era composta por duas ou três vozes, às vezes 4, em um poema religioso popular. Apesar de ser no estilo popular, segundo Grout e Palisca (1994) as carols não eram canções populares, as suas melodias eram frescas, despojadas, e a animação dos ritmos ternários davam a elas uma feição nitidamente popular e um carácter inglês inegável.

A partir deste ponto, a música evoluiu, variavelmente, até chegar no período conhecido como 'Baroque', ou Barroco. O termo, nascido no fim do século XVII e início do XVIII, era usado, geralmente, de forma pejorativa, no meio artístico

arquitetônico, classificando prédios decorados ao extremo, alcançando o desnecessário, de acordo com o dicionário da Universidade de Cambridge (2025).

Todavia, o termo, conforme Grout e Palisca (1994), já havia sido usado antes por um crítico musical anônimo para qualificar a música *Hyppolyte et Aricie* de Rameau, de 1733, a qual o crítico afirmou ser barulhenta, pouco melodiosa, caprichosa e extravagante nas suas modulações, repetições e flutuações métricas.

Os autores ainda reafirmam que, sendo o termo um produto de seu tempo, ele nasceu como uma determinação imprecisa de uma época específica da história da música, não como um termo pejorativo.

Nesta época, geograficamente e culturalmente, a Itália era a dominante no pensamento musical. A Europa continuava a ser o continente influente, porém, dentro dele, a península italiana dominava a música. Grout e Palisca (1994) especificam alguns lugares europeus significativos nesta nova fase.

Veneza foi, ao longo de todo o século XVII, apesar da sua impotência política, um grande centro musical, e o mesmo pode dizer-se de Nápoles durante a maior parte do século XVII. Roma exerceu uma constante influência sobre a música sacra e durante algum tempo, no século XVII, foi um importante centro da ópera e da cantata; Florença conheceu um período de esplendor no início do século XVIII. (GROUT, PALISCA, 1994, p. 309).

Outros países, como a França, começaram a desenvolver seu próprio tipo de música nacional, resistindo as influências italianas, por mais de 100 anos. Grout e Palisca (1994) afirmam que ao encerrar essa fase, é de se comparar como a música foi tão explorada, como uma linguagem, quanto a arte barroca explorou as possibilidades em outras áreas da arte e cultura. Na primeira metade do século é possível perceber ainda uma discordância entre a intenção e a forma da música produzida, sendo ela, em grande parte, experimental nessa época.

Ao final do século, os recursos de harmonia, colorido e forma já eram consolidados de tal maneira que eram uma linguagem comum já com um vocabulário, uma gramática e uma sintaxe, onde os compositores podiam mover-se sem entraves e exprimir adequadamente as suas ideias.

Saltando para o século XIX, onde acontece outro momento notável na música. A ópera se espalha por toda a Europa e se instala principalmente em Paris, se configurando em um novo tipo de ópera, inspirada pelo número crescente da classe média. Grout e Palisca (1994) explicam que a grande ópera, dava tanta

importância ao espetáculo como à música, os libretos nasciam com o intuito de explorar as oportunidades para introduzir bailados, coros e cenas de multidão.

Entre os compositores mais produtivos de grande ópera por alturas de 1830 merecem ser citados os nomes de Auber [*La muette de Portici*, *A Rapariga Muda de Portici* (também conhecida como *Masaniello*), 1828], Rossini (*Guillaume Tell*, 1829) e Jacques Fromental Halévy (1799-1862), cuja obra-prima, *La juive* (*A Judia*, 1835) sobreviveu merecidamente às obras de Meyerbeer. *La juive* e *Guillaume Tell* são talvez os melhores exemplos de grande ópera deste período, pois conjugam a imponência fundamental do género — imponência de estrutura e de estilo — com música que transcende eficazmente os aspectos externos da acção. O ideal francês da grande ópera sobreviveu, embora com vigor decrescente, ao longo de todo o século XIX, e veio a influenciar as obras de Bellini (*I Puritani*), Verdi (*Les vêpres siciliennes*, *Aida*) e Wagner. (GROUT, PALISCA, 1994, p. 629).

Ao fim, Grout e Palisca (1994) resumem a ópera italiana do século XIX como descendente de uma tradição sólida, enraizada na vida da nação. Em terreno europeu, a Itália foi menos afetada pelo movimento romântico, e os compositores italianos realizaram menos experiências novas e radicais. O romantismo, aos poucos, foi se impregnando à ópera italiana, e nunca tão profundamente quanto na Alemanha e na França. Importante citar que, como dizem Grout e Palisca (1994), a ópera foi a única manifestação musical relevante neste período, sendo que o centro musical da nação se concentrou, em grande parte, apenas neste género, ajudando a reforçar uma situação conservadora.

Décadas depois, este conservadorismo foi quebrado por uma crise nacional além do universo musical artístico. Houve estabilidade até o início do século XX, quando o cenário mundial se agitou com a primeira guerra mundial. Esse impacto, segundo Grout e Palisca (1994), provocou mudanças severas na música, entrando na era do Pós romantismo.

No domínio musical, a agitação e a tensão manifestaram-se através de diversas experiências radicais; esses anos puseram fim não só ao período clássico-romântico, como também às convenções em matéria de tonalidade tal como os séculos XVIII e XIX as haviam entendido. (GROUT, PALISCA, 1994, p. 653).

Dois dos compositores mais notórios desta época são Hugo Wolf, e Gustav Mahler. Como mostra Grout e Palisca (1994) Hugo escreveu peças para piano, coros, obras sinfônicas, uma ópera completa, um quarteto de cordas e a *Serenata Italiana* para pequena orquestra. Algumas de suas melodias prolongaram a tradição

alemã do canto solo acompanhado pelo piano. Os autores afirmam que Hugo compunha em intensa atividade criadora.

Foram publicadas em seis colectâneas principais, cada qual dedicada a um único poeta ou a um grupo de poetas: 53 canções sobre poemas de Eduard Mörike (1889); 20 sobre poemas de Eichendorff (1889); 51 sobre poemas de Goethe (1890); o *Spanisches Liederbuch* (1891), incluindo 44 canções sobre traduções alemãs de poemas espanhóis; o *italienisches Liederbuch* (i parte, 1892; ii parte, 1896), 46 peças sobre traduções do italiano; três poemas de Miguel Angelo em tradução alemã (1898) — outras três canções, que completariam este conjunto, nunca chegaram a ser terminadas, por se ter entretanto declarado a loucura que afectaria o compositor nos últimos anos de vida. (GROUT, PALISCA, 1994, p. 654).

Já Gustav Mahler foi compositor e diretor de óperas tipicamente pós-românticas, que gerava trabalhos longos, complexos, programáticos, que necessitavam enormes recursos de execução. Apesar disso, Grout e Palisca (1994) afirmam que Mahler foi também foi um dos compositores mais audaciosos e exigentes no tratamento das combinações orquestrais.

[...] o seu génio natural para a orquestração foi estimulado pela actividade constante como maestro, que lhe deu a oportunidade de aperfeiçoar até ao pormenor as partituras à luz da experiência prática. Encontramos em todas as sinfonias exemplos abundantes desta utilização feliz dos efeitos orquestrais, desde os mais subtis até aos mais gigantescos (compare-se, por exemplo, o final do terceiro andamento da 1.ª Sinfonia ou o início do segundo andamento d'A Canção da Terra com o impressionante começo da 8.a Sinfonia). (GROUT, PALISCA, 1994, p. 655-656).

Também é importante citar Reger e Pfitzner, compositores alemães que finalizaram o período Pós-Romântico, cada um com particularidades em suas obras. Grout e Palisca (1994) afirma que Max Reger usava uma técnica prodigiosa e imaginação copiosa, que gerava uma facilidade para escrever peças excessivamente longas e densas. As suas melhores obras são a sonoridade romântica tardia que se encaixa nas formas barrocas ou clássicas estritas.

Ainda dentro do século XIX, um último movimento a ser falado por Grout e Palisca (1994) é o Nacionalismo. Sendo ele um fenômeno complexo, os autores dizem que sua natureza tem sido distorcida. Nesta época, a Inglaterra, França, Estados Unidos, Rússia e países da Europa de Leste passam a buscar uma alternativa pela música alemã, que era vista como uma ameaça à criatividade nacional musical de cada nação. Tentando proteger e gerar uma versão original para si, cada país experimentou.

Outra característica era a ambição dos autores em se igualar com suas contrapartidas em terreno Alemão. Nesta época, a melhor forma de um compositor ser reconhecido em seu país, era imitar composições dos estrangeiros e competir com eles. Os produtos desta época eram mais exportáveis, porém, não tinham uma identidade étnica, de acordo com Grout e Palisca (1994).

Tomando como ponto de partida o folclore nacional ou imitando-o em música original, era possível desenvolver um estilo que tinha identidade étnica, mas podia não ser tão facilmente aceito pelo público tradicional e pelo público europeu em geral. Ainda assim, esta música de coloração nacional tinha também os seus atractivos, graças à novidade que constituíam os elementos exóticos. (GROUT, PALISCA, 1994, p. 667).

A partir daqui, o sentimento de criar seus estilos originais levou outros países a fazer suas experimentações, Polônia, Finlândia, Dinamarca, Noruega, Inglaterra, Espanha e Estados Unidos foram alguns a encerrar esse século com seus próprios estilos determinados ou encaminhados, e entrar no século XX.

O século XX abre já em um cenário internacional conturbado, com guerras mundiais, ditaduras, depressões econômicas, e fascismo. Foi neste momento que a música entrou em mais uma experimentação. Entre 1930 e 1950 se iniciou um vazio criativo entre a música antiga e a música nova, produzida nesta nova década. Grout e Palisca (1994) falam sobre como a censura dos países tomados pela ditadura buscaram afastar seu povo da chamada música nova, sendo condenada nestas nações por ser considerada manifestação da decadência burguesa e bolchevismo cultural.

Por outro lado, entre as guerras, outros países fizeram um esforço para levar a música contemporânea a um público mais extenso. Grout e Palisca (1994) especificam três tipos, a *Gebrauchsmusik*, na Alemanha, música utilitária, feita para ser tocada por grupos de alunos ou amadores. Nas Repúblicas Soviéticas foi a música proletária, e a música de filmes, feita por compositores de primeiro plano. Estes foram os resultados destes esforços e experimentações iniciais.

Diferente de outros momentos, a evolução cultural da música no século XX foi impulsionada por fatores sociais e tecnológicos. Os novos meios de comunicação, rádio, televisão e o processo de gravação facilitaram a difusão e acesso às obras clássicas, óperas como de Vivaldi e Prokofiev. Grout e Palisca (1994) afirmam que essa expansão provocou um crescimento de público nunca antes visto, em diversos gêneros musicais.

Essa ampliação resultou no desenvolvimento de um repertório de gêneros populares como blues, jazz, rock, suas versões comerciais, a música folclórica, várias misturas de linguagem romântica e suas versões publicitárias. Os autores explicam ainda que estes formatos musicais sempre estiveram paralelamente presentes à música erudita, mas a nova fase comunicativa simplificou a disseminação desses ritmos, tanto populares quanto eruditos, fazendo nascer e desaparecer, com semelhante velocidade, compositores e ouvintes.

Dentro deste panorama de ampliação, Grout e Palisca (1994) categorizam quatro linhas de tendência na música do início do século XX, e alguns compositores dessa época transitaram por mais de uma tendência.

[...] em primeiro lugar, a continuação do desenvolvimento de estilos musicais que utilizavam elementos das linguagens populares nacionais; em segundo lugar, a afirmação de movimentos, incluindo o neoclassicismo, que procuravam englobar as novas descobertas do início do século em estilos musicais mais ou menos abertamente ligados aos princípios, às técnicas e às formas do passado (muito especialmente, em certos casos, do passado anterior ao século XIX); em terceiro lugar, a transformação da linguagem pós-romântica alemã nas abordagens dodecafônicas de Schoenberg, Berg e Webern; em quarto lugar, aquilo que até certo ponto constitui uma reação contra esta abordagem cerebral, excessivamente sistemática, da composição, um regresso a linguagens mais simples, ecléticas, do agrado do público, neo-românticas ou redutoras. (GROUT, PALISCA, 1994, p. 697).

Após esse início, outra característica forte do novo século, apontado por Grout e Palisca (1994), é o imenso número de novos sons que passaram a ser considerados materiais musicais utilizáveis. Chamados de novo *Timbres*, pelos autores, um dos primeiros exemplos são os sons *clusters*, introduzidos pelo pianista e compositor Henry Cowell, nos anos 20. Parte desta nova fase foram as novas formas de utilizar os instrumentos convencionais.

[...] os instrumentos de sopro, por exemplo, os novos harmônicos e uma maior utilização da técnica de vibrato com a língua e de outros efeitos especiais; os glissandos; as densas concentrações cromáticas ou «bandas» de som para instrumentos de cordas ou vozes, um recurso frequentemente utilizado pelo compositor grego Yannis Xenakis (1922-), pelo polaco Krzysztof Penderecki (1933-) e pelo italiano Luigi Nono (1924-1990); os sons falados e murmurados (palavras, sílabas, letras, ruídos) nas peças vocais — e por vezes também nas partes instrumentais. (GROUT, PALISCA, 1994, p. 744).

As orquestras integraram os vibrafones, as *ondes matenot*, e a área dos instrumentos de percussão se expandiu profundamente, incluindo instrumentos

originários da África e Ásia, ou inspirados musicalmente nestes continentes. Resultado disto foi a inserção dos novos sons percussivos.

De acordo com Radicetti (2020), junto à nova leva de gêneros musicais, junto aos novos meios de comunicação, surgiu, no final de 1930, a tecnologia de gravação magnética em fita, um processo de armazenamento em uma fita plástica recoberta com um material magnetizável, foi desenvolvida para o cinema, e por volta de uma década depois, incorporada aos equipamentos cinematográficos, garantindo a gravação, e o aperfeiçoamento da qualidade do som, possibilitando a sincronização com a imagem:

Dessa vez, som e imagem estavam registrados em um mesmo suporte físico, a película do filme, e que podiam ser reproduzidos por um único aparelho, o projetor, e com qualidade de reprodução muito superior. A palavra trilha ou pista surgiu, portanto, da aplicação técnica de uma pista ou banda sonora magnética sobre a película de filme...(RADICETTI, 2020, p. 141).

Se aproximando cada vez mais da contemporaneidade, entra um desenvolvimento particular deste século que, segundo Grout e Palisca (1994), nenhum outro posterior atraiu tantas atenções e potencial de mutações estruturais importantes, a utilização de sons eletronicamente produzidos ou manipulados. A exploração da nova área começou nos anos 50, e Grout e Palisca (1994) explicam que a matéria prima deste experimento foram notas musicais ou outros sons naturais, modificados por meios eletrônicos e gravados em uma fita gravada.

A seguir, completam-se os sons naturais com sons eletronicamente produzidos no estúdio. Essa nova profundidade de manipulação foi tão complexa que, mesmo atualmente, ainda não foi integralmente explorada em sua capacidade, dizem Grout e Palisca (1994). Segundo os musicólogos, houve uma libertação de uma dependência.

Os compositores libertaram-se totalmente da dependência em relação aos executantes, o que lhes permitiu exercer um controle total e imediato sobre a sonoridade das suas composições (se não levamos em conta a inevitável margem de incerteza ligada às condições acústicas do local onde a música é ouvida). Boa parte da nova música compreendia já matizes ínfimos de altura, intensidade e timbre que só muito aproximadamente podiam ser indicados na partitura, bem como complexos ritmos «irracionais» que só dificilmente podiam ser reproduzidos pelos executantes; uma vez que era indispensável um rigor absoluto na execução, os requisitos práticos de pessoal especialmente qualificado e de um grande número de ensaios constituíam obstáculos cada vez mais importantes. Mas no estúdio electrónico cada pormenor podia ser rigorosamente calculado e registrado. (GROUT, PALISCA, 1994, p. 745).

A partir deste momento o compositor teve acesso a uma lista de sons possíveis, muitos deles impossíveis de se reproduzir por meios naturais, segundo Grout e Palisca (1994). Aprendeu-se que posicionar alto falantes em locais diferentes, em relação ao público, gera diferentes efeitos acústicos. Muitas possibilidades foram reveladas ao utilizar essas técnicas em conjunto, e os compositores europeus, americanos e japoneses foram os maiores exploradores destas vantagens, trazendo novidades, assim como problemas novos a se solucionar. Grout e Palisca (1994) ainda especificam que foi o uso do computador que tornou o processo mais eficiente.

[...] porque através deles o compositor podia definir e controlar todos os parâmetros de altura, timbre, dinâmica e ritmo, sendo as características assim digitalmente codificadas directamente traduzidas em música através de uma interface. (GROUT, PALISCA, 1994, p. 745-746).

Cabe também aprofundar um pouco a respeito do sintetizador, como instrumento transferidor de informações. Ele é usado na série, seja no tema do personagem principal, ou em outros momentos de forma predominante. O Sintetizador no audiovisual, de acordo com Davis (1999), esteve em ascensão desde sua criação por volta dos anos 50, 60 e 70, ironicamente, as mesmas décadas de retorno da orquestra nos filmes. Por volta de 1970, o acesso ao novo instrumento foi facilitado pela progressão da tecnologia, que avançou em uma diminuição dos equipamentos, tornando os teclados sintetizadores mais consumíveis.

Davis (1999) lembra que, previamente a estas décadas, sintetizadores já haviam sido usados no cinema, entretanto, eram muito grandes, custosos, e necessitavam de muita expertise para se utilizar. Mas a partir dos anos 50, a nova tecnologia foi rapidamente sendo desenvolvida e melhorada pelas fabricantes, e,

sabiamente, criaram o '*MIDI*', *Musical Instrument Digital Interface*, que trazia uma linguagem que permitia sintetizadores ter compatibilidade com computadores de qualquer fabricante. Qualquer sintetizador podia conversar com qualquer computador.

À época, segundo Davis (1999), a mudança completa de perspectiva sobre os sintetizadores em trilhas sonoras aconteceu após o sucesso do filme *Carruagens de Fogo*, de 1981, com a trilha composta pelo grego *Vangelis*.

A trilha sonora que chamou a atenção do público e fez com que todos os produtores de Hollywood a desejassem foi a de Vangelis para o filme *Carruagens de Fogo*, de 1981. Essa trilha sonora era inteiramente eletrônica, sem nenhum instrumento acústico. A tecnologia de sintetizadores da época era primitiva em comparação com a atual. Vangelis só tinha à disposição sintetizadores analógicos, já que a era digital ainda não existia. Não havia amostragem, edição digital ou gravação em disco rígido. Os diversos sons de sintetizador foram gravados em um gravador de fita analógica multitrack no estúdio caseiro de Vangelis. (DAVIS, 1999, p. 61, tradução nossa).

Davis (1999) afirma que o impacto de *Carruagens de Fogo* é inestimável. Produtores, diretores, compositores e o público em geral acordou para a possibilidade de usar sons eletrônicos de forma lírica. Antes, sintetizadores e outros sons eletrônicos eram usados em situações dramáticas de alta intensidade e em filmes de ficção científica. Seu objetivo era transmitir a ideia de paisagem musical assustadora, sinistra ou de outro mundo. Mas Vangelis mostrou que poderia ser diferente.

Nesta fase, o processo musical já está totalmente integrado com o processo de realização de um filme, tomando em consideração o fato de que é possível criar e manipular cada aspecto da música. Carrasco (2003) conduz um raciocínio que leva a uma espécie de pré-figuração do que hoje existe como trilha sonora. Com duração mais longa do que nos seus inícios, os filmes eram, basicamente, uma junção de pequenos filmes em ordem específica sob uma narrativa maior, e igualmente o acompanhamento musical se tornou o conjunto de músicas temas de cada cena, que podiam ser manipulados extensivamente por meio da criação de sons eletronicamente produzidos ou naturais modificados.

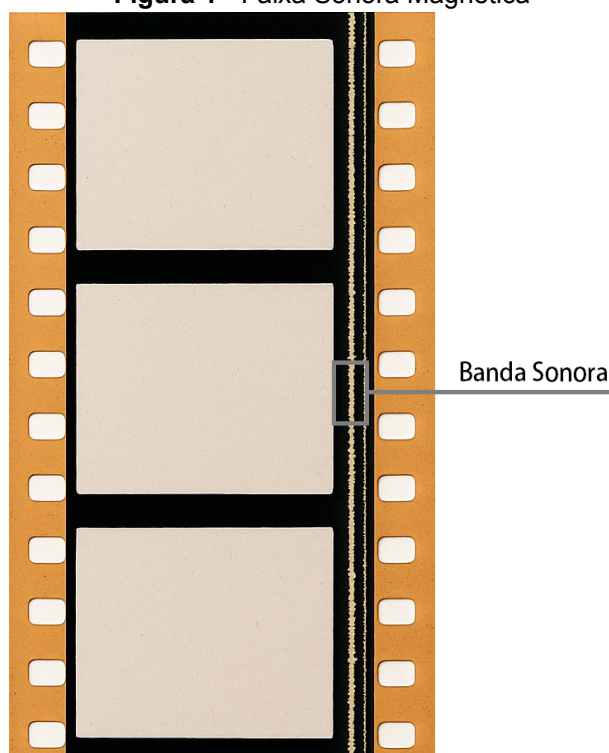
Cada situação do filme deveria estar acompanhada de uma música específica adequada. Tal como na narrativa das imagens, a junção dessas músicas também deveria apresentar uma coerência interna, formando um todo unificado e contínuo. (CARRASCO, 2003, p. 72).

Em suma, a música surge em um cenário religioso, como uma outra forma de transferir informação e significado, uma voz em uma companhia de vozes, uma polifonia, como Carrasco (2003) estabelece. Entra rapidamente no entretenimento para nunca mais sair, se integrando em à outros produtos, como o cinema, transformando o visual, em audiovisual. E, como explicado por Radicetti (2020), dessa junção nasceu, entre outras, também a prática, e termo, chamados de *trilha sonora*.

1.2 Trilha sonora: Conceito e características

Compete agora avançar para conceituar, essencialmente, uma trilha sonora. Explorando o conceito por um ponto de vista técnico, segundo Mcgee (2010), em sua *Encyclopedia of Motion Picture Sound* (Enciclopédia do som de cinema), o termo *trilha sonora* se refere, em seus primórdios, à faixa, chamada de pista, ou banda, sonora magnética que ficava sobre a película do filme, de acordo com a imagem abaixo.

Figura 1 - Faixa Sonora Magnética



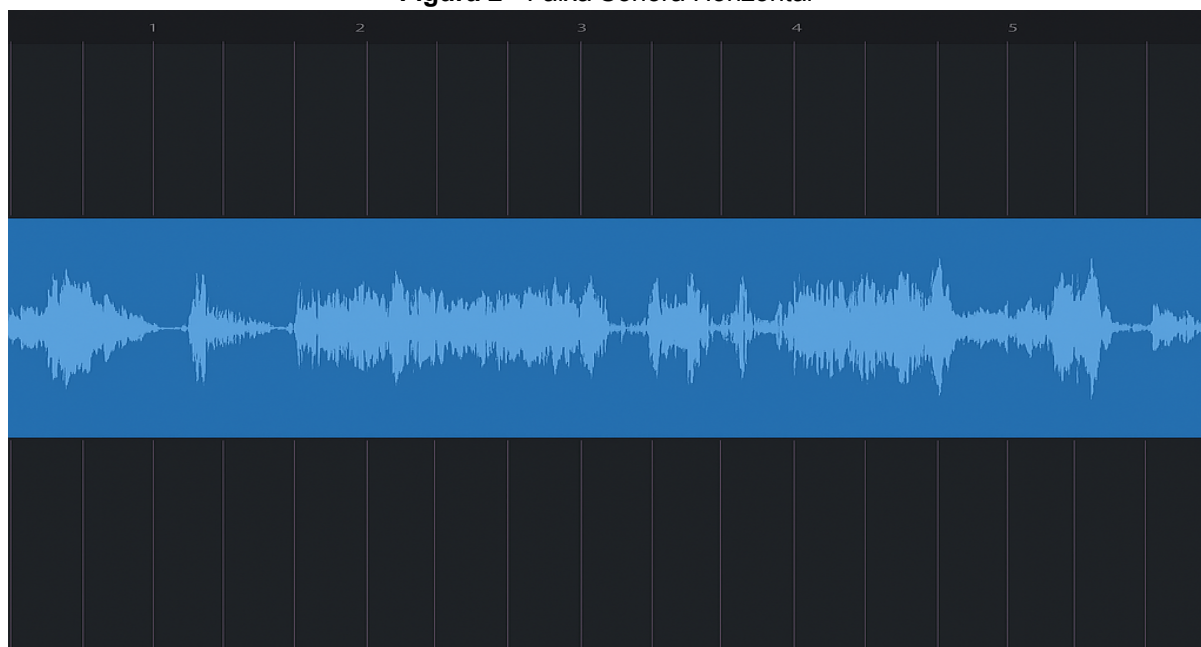
Fonte: Imagem elaborada pelo autor da pesquisa

Mcgee (2010) fala do termo também como *trilha sonora magnética*, feita de material de óxido que é adicionada a uma impressão desenvolvida e então gravada em tempo real com o som do filme. Mcgee (2010) afirma que foi usada pela primeira vez por cineastas no final da década de 1940, na gravação de músicas e foi introduzida na década de 1950 para fornecer som estéreo em cinemas.

De altíssima qualidade, o formato magnético é ainda usado até hoje. Porém, devido ao seu alto custo, uma variedade de formatos foi extinta, sobrevivendo o de 6 trilhas de 70 mm. Para outras plataformas, como a televisão, Radicetti (2020) explica que décadas de aperfeiçoamentos técnicos e novas tecnologias nasceram, incluindo a digital, que faz com que a manipulação dos sons seja mais profunda e precisa.

Radicetti (2020) explica que a tecnologia digital atual permite o acesso de dados numéricos onde são representados de forma visual e sonora, podendo ser acessados, reproduzidos e transmitidos ao público em um fluxo, sem a necessidade de estarem ligados à um dispositivo físico, como CD ou DVD. Normalmente, as representações são de faixas sonoras horizontais, com ondulações para cima e para baixo, como na imagem abaixo.

Figura 2 - Faixa Sonora Horizontal



Fonte: Imagem elaborada pelo autor da pesquisa

Radicetti (2020) diz ainda que o processo de gravação, edição e reprodução também foi modernizado para um ambiente digital, sendo também representado por fluxos de transmissão, faixas de áudio, como mostrado na imagem, justificando manter a determinação de *trilha sonora*. Radicetti (2020) também comenta sobre a característica móvel alcançada atualmente.

A ampliação do acesso aos produtos audiovisuais que a convergência tecnológica promoveu vem transformando os modos de fruição. Ouvimos trilhas sonoras em quase todas as instâncias de comunicação em nosso cotidiano, seja nos veículos ou mídias tradicionais como o cinema e a TV, nos videogames, nas instalações interativas, nos contextos educacionais em escolas, museus e, particularmente, por meio da telefonia celular. (RADICETTI, 2020, p. 162).

Ao explorar o conteúdo de uma trilha sonora é necessário abordar o conceito de 'subsistema sonoro', explicado por Radicetti (2020) ponderando sobre o que realmente se ouve quando se consome um filme ou série. Isto porque, considerando que todos os eventos sonoros, diálogos, ambiente, música, efeitos especiais etc, estão interligados de forma funcional para contribuir na fruição audiovisual. Radicetti (2020) fala que este subsistema sonoro pode ser separado em dois elementos, a voz falada, e outros sons, como a música.

Por estarem interligados, no caso de uma série, o autor aponta que estas já não são autônomas. Ao mesmo tempo que ambas contribuem para a narrativa, ambas sofrem mudanças na situação onde uma é modificada. Já não é possível trabalhar somente a música, ou a fala.

Apesar desse estado incorporado, Radicetti (2020) aponta que estes sons podem também perder, em partes, sua autonomia, pois se pode colocar a primazia da narrativa de uma linguagem acima da outra, em que a fala contribui mais para a evolução da trama do que a música, ou vice-versa. Sendo assim, por exemplo, de forma controlada e intencional, uma cena pode não possuir música, deixando somente outros sons, seja para criar uma atmosfera, ou para potencializar os diálogos do momento.

Do ponto de vista da realização técnica e funcional, todavia, os sons presentes em um filme, incluindo a música, subdividem-se em áreas e diferentes funções relacionadas, que são operadas por diversos profissionais responsáveis pela elaboração da trilha sonora, um processo técnico que compreende diversas etapas até chegar ao produto final. (RADICETTI, 2020, p. 204).

Como delimita Radicetti (2020), a voz falada, que é a palavra, amplifica, efetua ou fundamenta o significado das imagens, ajudando na criação da narrativa, por meio de um discurso que é determinante. Do outro lado, temos os sons, que se inserem nas imagens, correlacionando-se para formar novos significados.

Tais características se ligam com a ideia do significado musical, explorado por Oliveira (2019), que coloca duas teorias musicais em conflito para discutir esse significado, compreendendo, ao fim, que as duas coexistem. A primeira se origina da Musicóloga Danuta Mirka, que afirma que a música, a partir do século XVIII, tinha premissa de representar afetos humanos, ou seja, somente recria-los.

A segunda teoria trazida por Oliveira (2019), criada pelo escritor e crítico musical Eduard Hanslick, fala o contrário, afirmando que o efeito da música sobre os sentimentos não era o objetivo da mesma, nem representá-los, mas o de constituir formas sonoras em movimento, e que a apreciação da música era um movimento puramente intelectual. Em vez de sentir a música, as pessoas deveriam ouvir a música conscientemente. Apesar de não negar o impacto emocional da música, o crítico destaca que, como obra de arte, uma comunicação de conteúdo emocional não era o objetivo da mesma.

A última citada por Oliveira (2019) foi Johann Mattheson, que instituiu a correlação entre gestos musicais e emoções, e por consequência associando as duas teorias, dizendo que os parâmetros musicais, principalmente o ritmo, tem qualidades afetivas, de fato. Isso nos leva ao que Oliveira (2019) chama de '*significação tópica, e significação afetiva*'. Segundo o autor, existe uma significação afetiva produzida pela música, e essa estaria conectada diretamente com alterações sutis dos parâmetros musicais, ou seja, o simples fato de ouvir uma música já produziria mudança nos afetos humanos. Mas, apesar disto, as pessoas deveriam ouvir a música de forma mais racional.

Partindo dessa teoria, Oliveira (2019) diz que a música é uma imitação direta dos movimentos das paixões humanas, falando uma linguagem da natureza, uma linguagem não verbal, não com signos, mas inerente ao ser humano, este como membro da natureza. Oliveira (2019) cita ainda a tese de que estas paixões humanas poderiam ser ativadas sem qualquer ponto em comum com linguagem, mas somente por vibrações sonoras diretamente nos nervos.

[...] assim, mesmo a menor variação na estrutura musical provocaria uma alteração no afeto. A tónica, por outro lado, dependeria de uma configuração específica e estável consolidada por meio da repetição. Disso decorre que toda passagem musical possui um afeto, mas nem todas possuem uma tónica bem definida. (OLIVEIRA, 2019, p. 600).

Na significação tónica, a imitação dos afetos, ou emoções humanas, só é de fato sentida quando o objeto usado é outra música. Dessa forma, a significação tónica começa quando a identificação de estilos e tipos, por parte de ouvintes familiarizados, acontece. Um exemplo seria quando se reconhece melodias e ritmos familiares em músicas diferentes, o que causaria uma reação emocional.

Porém, Oliveira (2019) diz que a identificação não termina aqui, acontecendo também com questões sociais. As músicas são associadas com locais e contextos específicos, evocando estes quando tocadas. O autor deixa alguns exemplos, como as músicas dançantes, que eram associadas aos bailes, marchas militares que expressavam o campo de batalha ou desfiles, e a música de igreja que evocava os ritos religiosos.

Sendo assim, como Oliveira (2019) resume, a comunicação de afetos pela significação tónica é indireta, e mesmo sem reconhecer, especificamente, uma significação tónica, o ouvinte ainda vai sentir o afeto por ela. Então, de acordo com Oliveira (2019), mesmo sendo diferentes, as duas significações, afetiva e tónica, coexistem.

Portanto, uma trilha sonora, em sua estrutura e conteúdo, de acordo com o que Oliveira (2019) explica, pode gerar emoções, de fato, transferir significados, e evocar locais e contextos específicos, fazendo assim da trilha sonora não somente uma característica de um conteúdo, mas uma ferramenta, parte de uma lista de funções com o objetivo de gerar algo na população ouvinte.

1.3 As funções da Trilha Sonora

A partir de agora já temos conhecimento o bastante para explorar como cada elemento da trilha está relacionado com um efeito a se produzir, tendo como base as teorias exploradas acima. Radicetti (2020) apresenta quatro funcionalidades possíveis. O som pode enganar ou redirecionar criativamente as expectativas do espectador, por exemplo, o uso de algum som relacionado ao monstro, em um

conteúdo de terror, pode ser transmitido somente para dar a expectativa que o monstro irá aparecer, mesmo este não sendo o caso.

O sinal sonoro de algum elemento visual pode antecipar e retransmitir nossa atenção para esse elemento, ou seja, o som de um sino, ou relógio, pode antecipar a atenção para esses elementos da cena, mesmo que estes ainda não estejam na cena.

O som pode direcionar nossa atenção especificamente dentro da imagem, se tratando de sons ambientes, o som de uma porta mexendo, atrás do personagem, pode direcionar a atenção, e olhar, para ela.

E o som aporta um novo valor ao silêncio. O silêncio pode ser um grande aliado no momento de exprimir emoções do personagem, dá liberdade ao ator para fazê-lo somente com sua qualidade de atuação, e muitas vezes, é o que direciona foco total do espectador ao que o personagem está fazendo, falando ou sentindo.

Os sons associados ou sincronizados com uma ação na imagem conferem materialidade ao elemento visual: uma cena em que um objeto, como um talher que cai ao chão, exige a inserção de um som correspondente e convincente; como resultado da experiência, o espectador percebe o evento visual como objeto principal no ato perceptivo. O som dirige a atenção para o evento visual, e não o contrário. (RADICETTI, 2020, p. 309).

Para aplicar essas funções, Radicetti (2020) classifica cinco ferramentas possíveis, sendo estas também partes interligadas de uma trilha sonora. A música, sejam canções, temas, música incidental ou música adicional. Sons ambientes, sendo esses sons que compõem o ambiente (ruídos longos). Os '*Foleys*', sons produzidos pelos personagens em cena. Os diálogos, vozes dos autores ou qualquer narração presente na obra. Por último, os efeitos sonoros, que são sons de todos os objetos que produzem ruído (ruídos curtos). Estes cinco elementos, de acordo com Radicetti (2020), podem ser ouvidos simultaneamente durante uma cena.

Dentro destes cinco elementos, o autor especifica que potência ou intensidade não é o que faz do som um ponto de excelência na narrativa. Os sons que se associam a uma ação ou objeto dão consistência ao elemento visual, por sua sincronia com a imagem, e não seu volume durante a cena. Em cena, Radicetti (2020) cita que o som é frequentemente tratado como um acompanhamento para as imagens, mas é necessário reconhecer, contrariamente, que apesar de estar

subordinada à narrativa de imagens do filme, a trilha sonora opera ativamente na percepção da mesma pelo espectador. O processo criativo da trilha sonora de um filme, Radicetti (2020) explica como um processo empírico.

Em que os artistas criadores são engajados em projetos que se desenham com base em critérios elencados que interpretam e buscam representar em sons as intenções narrativas e estéticas do diretor artístico, a quem cabe, entre todos os criadores, conceber uma visão da totalidade da obra audiovisual. (RADICETTI, 2020, p. 317).

A partir do que já foi explicado, é também importante expandir o conceito abordado por Oliveira (2019) sobre o impacto da música quando a ouvimos. Primeiramente, de acordo com Radicetti (2020), seja na música, ou no audiovisual, é a obra que determina o ritmo de fruição, ou seja, o processo de consumo destes conteúdos. Radicetti (2020) exemplifica com a apreciação de um quadro, o qual podemos observar o quanto quisermos, e o observador é o agente determinante sobre o tempo que a obra é observada. Porém, em uma música, ou audiovisual, a obra é a determinante.

Como Radicetti (2020) diz, podemos interromper a experiência do consumo antes de seu fim, porém, ocasionando em não completar a experiência. A experiência só é completa quando consumimos a obra musical, ou audiovisual por completo. Desta forma, Radicetti (2020) diz que o ouvinte, e o expectador, estão inseridos em um fenômeno comunicacional, o qual é captado, e é um evento efêmero, temporário, que se esgota à medida que novos eventos surgem, estes também desaparecendo.

Uma diferenciação é especificada por Radicetti (2020), a qual aponta a importância de aprofundar tal tema. Com o nome de *'escuta musical'*, o autor explana que ouvir não é o mesmo que escutar, pois o primeiro ato se liga a um processo filosófico, enquanto o segundo necessita de uma ativação do processo perceptivo.

Tanto a escuta musical como a apreensão de um material fílmico pertencem a uma dimensão interpretativa, em que estabelecemos relações comparativas entre os eventos que ocorrem no instante presente e os eventos imediatamente anteriores, em um processo dialógico que é permanentemente mediado pela memória operacional. (RADICETTI, 2020, p. 342).

Segundo Radicetti (2020), a música captura a nossa imaginação, e entra em um diálogo com ela. Durante este processo nossas memórias representacionais e

emocionais são acessadas e, ao ouvir uma música, uma atitude responsiva natural acontece. O autor adiciona que o mesmo acontece quando se ouve uma trilha sonora. Radicetti (2020) afirma que o processo interpretativo que caracteriza essa fruição, assim como a compreensão, do material audiovisual, acontece em um lugar de reflexão específica do subjetivismo.

Quando somos inseridos em uma narrativa, somos impulsionados a ancorar sentidos as informações visuais e sonoras a nós apresentadas. Tais associações são o que produz significados musicais que não existiam antes, surgindo de contextos específicos. Radicetti (2020) simplifica que as imagens e os diálogos agem como facilitadores desta fruição musical, adicionam a música em um contexto designativo, potencializando o desfrutar e a atribuição dos sentidos.

De forma mais clara, Radicetti (2020) afirma que, da mesma forma que fixamos músicas a momentos específicos de nossa vida, ao consumir filmes ou outros conteúdos audiovisuais, também fixamos a música à narrativa e ao material fílmico que consumimos. O autor ainda alega o inverso desta situação.

No caso inverso, ao escutarmos a música de um filme que já assistimos, isoladamente, nos lembraremos das imagens às quais estava associada. Experimente lembrar-se da música de alguns filmes de que você gosta muito. Verifique como é possível “rever” mentalmente as imagens relacionadas a uma determinada música. Se você puder assistir novamente ao filme, experimente rever o trecho escolhido sem o som, e perceba como a música correspondente surgirá na memória. (RADICETTI, 2020, p 389.).

Inserido nesta responsabilidade, Radicetti (2020) explora por último, e de forma específica, a importância da música na trilha sonora como ferramenta de narrativa. Segundo ele, a música leva consigo uma especialidade em relação aos outros elementos do subsistema da trilha sonora, dizendo que esta não somente dá apoio a cena mas é capaz de induzir e enunciar narrativas, mesmo a música instrumental. Radicetti (2020) explica que isso acontece devido a estarmos habituados a ouvir músicas sem imagem relacionada à ela, sendo capazes de estabelecer, de forma natural, uma dialogia, como o autor explica, uma repetição, com as sonoridades e códigos musicais, por aprendizagem e familiaridade.

Circulando no ambiente profissional do setor audiovisual ouvimos, recorrentemente, que a música é responsável pela indução da “intensidade emocional” de uma cena; que a música “levanta” uma cena, que “empurra a cena adiante”, em outras palavras, que imprime às imagens um ritmo; tais depoimentos, de caráter intuitivo e espontâneo, revelam um importante aspecto das relações que cotidianamente estabelecemos com a música: somos impelidos a descrever as sensações produzidas pela audição de música através de metáforas. Esse recurso nos auxilia na nomeação ou descrição de impressões e sentidos. (RADICETTI, 2020, p. 417- 420).

Todas essas funções, características, efeitos e consistência são necessários para uma trilha sonora que não interfira na atenção do espectador com a trama, mas realce a qualidade do roteiro e empodere as imagens gravadas. Apesar disso, outra diferença que influencia o impacto da trilha sonora na narrativa é sua originalidade. Neste ponto, Gungel (2010) afirma, e toma a frente neste diálogo, abordando as especificidades de uma trilha sonora original.

1.4 Trilha Sonora Original

Compete, a este ponto, e levando em consideração o objeto de análise deste estudo, discorrer sobre o conceito da Trilha Sonora original, como nasce, sua importância, em comparação à músicas populares e como esse tipo de trilha acontece. Inicialmente, lembra-se que existem distinções para se delimitar as características de uma trilha original. Gungel (2010) explica algumas delas, sendo a primeira em narrativa ou não narrativa.

A trilha narrativa é aquela que faz parte do mundo narrativo da obra, estando inserido no mundo fictício criado. Já a não narrativa, sua presença não é explicada no filme. Além destas distinções, temos a trilha diegética e incidental. Gungel (2010) explica o termo como de origem grega, se referindo à dimensão ficcional da narrativa.

É o tempo e o espaço que existem dentro da trama e tudo que segue sua coerência. Por tanto, tudo que acontece dentro da narrativa, tudo que segue o padrão da sua verdade é considerado diegético, inclusive a trilha sonora. E tudo que é extra, que é alguém daquela realidade, chamamos de incidental. (GUNGEL, 2010, p. 19-20).

Gungel (2010) exemplifica a trilha diegética com o filme *‘Cães de Aluguel’*, de *Quentin Tarantino*. A cena em questão, mostra um policial sendo torturado pelo personagem chamado *‘Mister Blonde’*, em um galpão. A única música que

acompanha a cena vem de um rádio, ao qual o próprio personagem colocou para ouvir.

Para a trilha incidental, o exemplo vem da obra '*As Branqueelas*', dirigido por *Keenan Ivory Wayans*, onde a cena mostra os policiais, personagens principais, disfarçados de mulheres, que estão com algumas amigas, em um carro. No carro, começa a tocar uma música preferida do grupo que, segundo Gurgel (2010), ocasiona em um incidente que adiciona a música na trilha sonora do filme.

Ainda, de acordo com a autora, outra distinção deve ser levada em consideração, a decisão do diretor de trabalhar com uma trilha sonora original, gravada ou adaptada.

A trilha sonora gravada consiste em utilizar faixas que já foram produzidas, como músicas populares e de vários gêneros, para compor a trilha sonora da obra. Gurgel (2010) coloca o exemplo do filme *Pulp Fiction*, do diretor *Quentin Tarantino*, onde o diretor usa músicas *Pop* para preencher a trilha.

Nestes casos, em concordância, Radicetti (2020) acrescenta a percepção de que um grande repertório de músicas integrantes de trilhas sonoras não poderiam ter alcançado o nível de popularidade que possuem, não fosse suas conhecidas associações com a narrativa e as imagens de filmes que fizeram sucesso de público, permanecendo assim na memória do espectador como produtos inseparáveis.

Já a trilha adaptada se usa de um processo semelhante, usando músicas prontas, porém, estas são re-gravadas, reformuladas, para se encaixar ao clima da obra. Aqui, Gurgel (2010) dá o exemplo do filme brasileiro '*Meu nome não é Johnny*', usando a música '*It's a Long Way*', do cantor Caetano Veloso, mas reformulada em uma versão especial para encaixar no filme.

Gurgel (2010) lembra que o trabalho do diretor e dos músicos, no caso das trilhas que precisam ser criadas, ou modificadas para o filme, implicam em processos muito mais complexos, porém, que geram resultados mais ricos para a narrativa. Radicetti (2020) também aborda a questão, dizendo que é necessário considerar a transferência dessa função narrativa para a sua relação com a imagem em movimento, específica do audiovisual.

Dessa maneira, a trilha original possui diversas configurações que contribuem para o desenvolvimento da narrativa e o mais completo entendimento da mesma pelo espectador. Como Gurgel (2010) diz, cabe ao diretor e o compositor decidirem o melhor para a obra. Entretanto, uma última possibilidade particularizada, segundo

Reitter (2013), conclui as ferramentas da trilha sonora na transmissão e desenvolvimento de narrativa. Um termo chamado '*Leitmotiv*'.

1.4.1 Leitmotiv

Antes de aplicar o termo ao estudo realizado até agora, começamos explicando o significado semântico da palavra. O The New Grove Dictionary of Music and Musicians (1980), em português, "O Novo Dicionário Grove de Música e Músicos", apresenta a tradução da palavra sendo 'motivo condutor'. A palavra é de origem alemã, e recorrentemente é usada em produtos de cinema, TV, teatro e outros. Como termo, o dicionário diz ser um tema, ou ideia musical coerente, um tema musical que pode ser identificado de forma clara mesmo quando modificada, e sua função é representar uma pessoa, objeto, lugar, ideia, estado mental, força sobrenatural ou outro elemento de uma obra dramática, podendo ser composta de uma ópera, vocal, coral, ou instrumental.

Sua criação, como técnica, é creditada ao compositor Richard Wagner. Resumindo os pontos mais importantes da história deste fato, Reitter (2013) explica que tudo começou com a criação do espetáculo de ópera '*The Death of Siegfried*' de 1876, baseado no poema épico alemão '*Nibelungenlied*'.

No entanto, ao começar a escrever o libreto para essa ópera, ele percebeu que a complexidade da história era esmagadora; o conto precisava de mais explicações. Por isso, ele começou a escrever outro libreto que precederia *Siegfried*, apenas para perceber que esse tipo de prólogo também exigia mais explicações. Finalmente, Wagner concluiu sua história, que resultou em um épico conjunto de quatro óperas intitulado *Der Ring des Nibelungen*, que combinava a mitologia nórdica com o *Nibelungenlied*. (REITTER, 2013, p. 1, tradução nossa).

Depois de completar a escrita do *libreto*, Richard Wagner pôde iniciar a compor a música para o espetáculo, uma tarefa que levou 21 anos, como explica Reitter (2013). A dificuldade da tarefa estava, em partes, na complexidade da história. Wagner queria criar um acompanhamento musical que ajudasse o público a seguir a trama complexa. Além disso, o compositor desejava se diferenciar das músicas de óperas italianas e francesas da época, pois ele acreditava que essas músicas diminuíam o valor do drama e encobriam o texto. Para fabricar uma expressão musical unificada do texto, Wagner usou uma técnica própria.

Wagner utilizou um sistema de temas musicais interligados que se relacionavam direta ou indiretamente com o texto das óperas. O termo musical comumente usado "*leitmotiv*" é atribuído a Richard Wagner por seu uso desse método e, como veremos, esse conceito musical ainda existe hoje, sendo mais frequentemente encontrado na música de cinema. (REITTER, 2013, p. 2, tradução nossa).

A técnica musical foi abraçada pelo cinema no século 20, e permanece presente em diversas franquias mundiais, e como Reitter (2013) dissecou, o próprio Star Wars. Reitter (2013) explora o compositor John Williams, sua participação na saga audiovisual, e faz questão de apontar que Williams é admirador de Richard Wagner e sua obra. De acordo com o Reitter (2013), George Lucas, criador da saga Star Wars, planejou a utilização de composições sinfônicas já gravadas e conhecidas do público no primeiro filme da franquia. Mas Williams foi contra a prática e desenvolveu uma trilha totalmente original.

Reitter (2013) começa explicando que George Lucas criou a trama de seu filme partindo de histórias mitológicas centenárias, datadas ainda dos espetáculos gregos, como o crescimento do jovem herói, a batalha do bem contra o mal, o mito do escolhido e outros. Dessa forma, Reitter (2013) explica também que a decisão de John Williams foi, de fato, acurada, pois seu desejo era contribuir com essa natureza mítica, e ressoar com o inconsciente da vida heroica passada que todos já vivemos, em nossos sonhos.

Embora Williams quisesse que a música ressoasse com nosso inconsciente coletivo, ele não tolerava o uso de música clássica preexistente em seus filmes de Star Wars, como era a intenção inicial de Lucas. Lucas temia que, em um mundo com droides, naves espaciais e raças alienígenas, o público precisasse de algo tangível para aderir, e acreditava que a música poderia atingir esse objetivo. Em vez de usar peças musicais completas com as quais as pessoas já estavam familiarizadas, Williams recorreu à técnica comum de usar temas musicais unificadores. Como escreve James Buhler, "[Star Wars] se desenrola em um tempo mítico que concede à recorrência de leitmotifs, especialmente clímax orquestrais, uma espécie de poder resumidor que é mais do que simplesmente a recorrência de símbolos linguísticos.". (REITTER, 2013, p. 46, tradução nossa).

Dentro do cenário audiovisual, a técnica se desenvolveu como músicas temas que possuem quatro funções bases, geralmente, sempre vinculadas a personagens, cenários, emoções ou uma ideia específica. Diversos autores nomeiam estas funções com diferentes determinações, porém, as funções são as mesmas. Vilaro e

Orero (2013) determinam em três tipos. Primeiro, o *'personagem'*, que refere-se a todas as pessoas ou protagonistas animados que apresentam um desenvolvimento psicológico.

O segundo é o *'objeto'*, relaciona-se a coisas, monstros, animais etc., sem qualidades psicológicas. Vilaro e Orero (2013) cita o tubarão, no filme *Tubarão*. Segundo ele, a criatura pode ser importante de uma perspectiva simbólica, mas não tem outra função além de caçar, comer e fazer filhotes de tubarão, nas palavras de Richard Dreyfuss, ator do filme. Dessa forma, a criatura é um exemplo de um objeto, que possui um leitmotiv, sempre que aparece em cena.

Por último, é a *'situação'*, que inclui todos os elementos relacionados ao gênero. Em filmes de ação, todas as perseguições têm um tema de perseguição; em um melodrama, o casal tem sua canção de amor. Esses *leitmotifs*, se amplamente utilizados, são os mais utilizados e menos interessantes de analisar, devido à sua natureza esquemática e à sua subordinação ao gênero ou código, expressa Vilaro e Orero (2013).

Nesta questão, Reitter (2013), novamente, fala sobre John Williams e como o compositor buscou evitar as trilhas do tipo *'situação'*, compondo *leitmotifs* próprios para cada momento dos filmes de Star Wars, fugindo de trilhas exaustivamente usadas. O mesmo foi feito para os personagens principais, e vilões, assim, todos seriam reconhecidos já pela trilha sonora. De forma interessante, ao produzir os *leitmotifs* para uma nova trilogia de filmes da saga, procurando realizar algo novo, porém, sem desperdiçar o que já tinha composto antes para os personagens, Williams decidiu adicionar peças de cantos gregorianos aos *leitmotifs*, segundo Reitter (2013), novamente, para beneficiar uma crescente narrativa.

Há um momento específico no Episódio II em que esse tema se sobrepõe ao canto gregoriano *Dies Irae*, ouvido quando Anakin confessa ter assassinado o Povo da Areia após eles matarem sua mãe. Essa sobreposição é ouvida novamente no Episódio III, quando as tropas clones se voltam contra os Jedi, e somos apresentados a imagens da Ordem Jedi perecendo ao redor da galáxia. Na versão final da Marcha Imperial, que acompanha a morte de Vader no Episódio VI, Williams neutraliza o poder inato do tema reduzindo a orquestração e tocando de forma muito discreta com cordas, flauta, clarinete, trompa e harpa, enquanto o mal se esvai e Vader morre. Sua capacidade de fragmentar temas e entrelaçá-los é uma poderosa ferramenta musical que só agora começa a emergir completamente; isso não havia sido feito anteriormente nas óperas de Wagner, nas músicas de filmes de compositores da Era de Ouro, como Steiner e Korngold, ou mesmo nas trilhas sonoras originais da trilogia Star Wars de Williams. (REITTER, 2013, p. 51, tradução nossa).

Por fim, Reitter (2013) compara esta característica da saga Star Wars com a saga de filmes ‘*Senhor dos Anéis*’, que fez uso da mesma ferramenta. Feita pelo compositor Howard Shore, Reitter (2013) fala que o compositor também buscou aprender com o trabalho de Richard Wagner, mas afirma também que seu trabalho em *Senhor dos Anéis* é a realização máxima da técnica do *leitmotiv*. Isso pois, o uso do *leitmotiv* nestes filmes é semelhante a um personagem com uma jornada própria, narrando, prenunciando e refletindo sobre a história ao longo de toda a narrativa. Por conta desta característica benéfica à narrativa, podemos explorar, profundamente, como acontece uma narrativa audiovisual, tendo o *leitmotiv* em mente, e como ele pode aprofundar os significados da trilha sonora de um conteúdo audiovisual.

1.5 A Narrativa Audiovisual

Definido o que é a trilha sonora, e sua importância para o desenvolvimento pode-se partir para entender o porque a mesma é tão importante, e como é uma que a narrativa, especialmente, no meio audiovisual, pode alcançar. Iniciemos com uma definição do termo. Campos (2007) define a narrativa explorando três conceitos.

Fio de estória é o percurso que um incidente ou uma sequência de incidentes traça dentro de uma massa de estória. Massa de estória é o incidente ou o conjunto de incidentes imaginados. Massa de estória é o mesmo que estória. Narrativa é o produto da percepção, interpretação, seleção e organização de alguns elementos de uma estória. (CAMPOS, 2007, p.14).

Desta forma, narrativa é a organização de uma ideia de estória em algo coeso, compreensível. Após construir os dois primeiros conceitos acima explicados, podemos construir a narrativa de uma história. Sequencialmente, Campos (2007) explica a necessidade de estipular entre dois tipos de narrativas. A narrativa jornada, onde o personagem se insere no mundo e age para atingir um objetivo, recuperando assim algo perdido, ou alcançar algo desejado.

O final de uma narrativa jornada mostra a vitória ou, mais raramente, a derrota do personagem principal. O final de uma narrativa ritual mostra a assimilação de uma ação ou — hoje mais raro do que na Grécia Antiga — a destruição do personagem principal e dos que estão à sua volta. Às vezes, narrativa jornada e narrativa ritual se combinam [...] (CAMPOS, 2007, p.30).

Campos (2007) exemplifica este tipo com a obra '*O mágico de Oz*', sobre a jornada de Dorothy Gale pela Terra de Oz, em busca de um lugar onde não exista nenhum problema. Também fala sobre o filme brasileiro '*A Central do Brasil*', narrando a jornada do menino Josué, do Rio de Janeiro até Bom Jesus do Norte, Pernambuco, para encontrar o pai.

Ou a narrativa ritual, onde o personagem tem seu mundo invadido por uma ação que ele deve assimilar, a fim de se transformar e, com isso, também recuperar algo perdido. Aqui, o exemplo de Campos (2007) é o filme '*A testemunha*', que narra a estória de um policial que invade uma comunidade amish, com o objetivo de proteger a testemunha de um crime, e próximo ao fim da trama, o objetivo do policial muda. O personagem passa a desejar que ele, a cultura que ele traz consigo e a violência dos seus inimigos não transformem aquela comunidade pacífica e simples, e não se tornem uma ação ritual.

Tais diferenças, como os próprios autores apontam, mostram a importância de uma narrativa evolutiva, de forma geral, e são para que o conteúdo seja intrigante, e engajante. Neste ponto, Douglas (2018) concorda e adiciona.

A função de um programa é entreter. Ele é guiado pelo enredo, e o roteirista deve se comprometer, contar a história e não deixar que nada atrapalhe — nem educar o público nem ter ideias políticas. O herói precisa ter desejo. Ele precisa ser frustrado. Precisa haver complicações. (DOUGLAS, 2018, p. 767, tradução nossa).

Campos (2007) diz que, para esta construção é necessário antes verificar qual o melhor ponto de foco para a estória. Este ponto de foco, segundo Campos (2007), é tudo o que atrai o foco do narrador ou de um personagem

Após definido o ponto de foco, outra característica a ser definida é o ponto de vista. O autor especifica seis tipos de ponto de vista onde se pode colocar o narrador, acima da estória, do lado do personagem principal, do lado de personagem secundário, dentro do personagem principal, dentro de personagem secundário e voltado para dentro dele mesmo. Campos (2007) resume a ideia.

O ponto que atrai o foco principal dos personagens é o principal ponto de foco da estória. O ponto que atrai o foco principal do narrador é o principal ponto de foco da narrativa. O ponto que atrai o foco principal do narrador é o principal ponto de foco da narrativa. (CAMPOS, 2007, p. 32).

Dito isso, alguns dos outros pontos de vista são explicados por Campos (2007). O Narrador ao lado do personagem não fornece a mesma visão onipresente da anterior, não consegue mostrar consequências relações formadas pela estória, e retrocessos no tempo, salvo quando o personagem acompanhado menciona ou relembra o incidente. As cenas serão, unicamente, as quais o personagem acompanhado está presente.

Campos (2007) exemplifica este tipo de narrador dizendo que seus representantes práticos são as narrativas policiais, de investigação quando um detetive, junto ao espectador, chega desconhecido na estória para descobrir o que houve, entrevistar envolvidos, estabelecer relações, a partir de seu olhar pessoal, não de onipresença, e adiciona que esse ponto de vista ocasiona no ponto de foco neste personagem. Segundo ele, os medos do personagem ganham a empatia do espectador.

Por ter como ponto de foco um personagem, sua vida e suas emoções, ponto de vista do lado de personagem principal é usado, muitas vezes, para estimular a empatia entre espectador e personagem. Narradores do lado de personagens principais bisbilhoteiros, [...] acumulam as funções de estimular a empatia e a curiosidade do espectador. (CAMPOS, 2007, p. 39).

Ligado a este narrador, há também o narrador ao lado do personagem secundário, que realiza a função de estimular a admiração e curiosidade do espectador. O intuito neste narrador é acompanhar quem bisbilhota, e não quem está agindo ou se emocionando mais, como o protagonista. Campos (2007) exemplifica esse narrador com o filme *'Cidadão Kane'*, e sua forma de desenvolver a narrativa com um personagem secundário, Jerry Thompson, repórter incompetente, que pesquisa a vida de outro personagem falecido na trama, Charles Foster Kane.

[...] e tenta inutilmente decifrar o significado da palavra "Rosebud" que Kane murmurara ao morrer. Apenas na última cena o narrador sai do lado de Thompson e sobe aos céus da onisciência, para mostrar ao espectador o que o incompetente repórter não viu nem decifrou: o trenó, que aparecera no começo do filme nas mãos de Kane menino e do qual, agora, Thompson, sem percebê-lo, retirava o seu sobretudo; o trenó que, envelhecido, um operário logo atira ao fogo. Em meio às chamas, apenas o narrador e o espectador veem, gravada no trenó, a palavra "Rosebud". (CAMPOS, 2007, p. 39).

Outro é o narrador com o ponto de vista dentro do personagem. Explica Campos (2007) que este é usado como uma forma mais intimista de perceber a história, se narra somente o que o personagem percebe, da forma que percebe, e quando percebe. Semelhante ao narrador ao lado, o narrador interior não tem a característica de demonstrar diversas relações e personagens por meio de cortes, e só executa essa ação quando for uma necessidade do personagem ao qual segue.

Essa proximidade com seu personagem permite um olhar aprofundado no cerne do personagem, mais do que empatia, é uma identificação, junção, de sintonia e interpretação entre personagem, narrador e espectador. Para Campos (2007) a forma mais certa que o narrador de dentro toma é a câmera subjetiva. Estamos dentro da mente, participando dos pensamentos do personagem. Apesar disso, o acadêmico lembra que um produto audiovisual não está preso a um ou a outro.

Não é estanque, porque você pode ter casos de hibridismo. Por exemplo, um ponto de vista pode ser, ao mesmo tempo, onisciente e estar do lado ou dentro de personagem. E não é fixo, porque narradores transitam de um a outro ponto de vista, à cata do que for mais eficaz ou expressivo. (CAMPOS, 2007, p. 45).

Mas, se a história possui vários personagens a ser seguidos a fim de entendê-la por completo, Campos (2007) diz que o espectador deve ser colocado acima dos acontecimentos, assim o narrador é onisciente e onipresente. Ele conhece o íntimo dos personagens, suas essências, e pode ir de um a outro. Ainda de acordo com Campos (2007), este é o ponto de vista mais comum em cinema e TV atualmente.

Uma última característica necessária para produzir uma narrativa audiovisual é decidir o gênero da obra. Campos (2007) fala sobre dois tipos, gênero de história e gênero de narrativa. Segundo o autor, a indústria de cinema e tv está acostumada a classificar as histórias em dois amplos gêneros, drama ou comédia. Cada um pode ser ainda subdividido. Em drama podemos ter romance, melodrama, aventura, terror, crime e mistério. Ou comédia, podemos subdividir em comédia de situação ou sitcom, comédia de costumes, sátira, farsa e paródia. Porém, Campos (2007) diz que esta classificação de gêneros não segue parâmetros nítidos.

Mas a classificação por gêneros de história está longe de seguir parâmetros nítidos. Por exemplo, outra classificação vai apontar os gêneros musical, infanto juvenil e ficção científica, que podem conter comédias e dramas. (CAMPOS, 2007, p. 48).

Já os gêneros de narrativa seguem parâmetros bem mais nítidos. Estes se focam em três tipos, dramático, épico e cênico. Apresentando, brevemente, a origem destes gêneros, Campos (2007) explica.

[...] já no ano 360 a.C., Platão distinguia o gênero dramático (mimese ou “imitação”) do gênero épico (diegese ou “narrativa pura”, relato). Para ele, o gênero dramático é aquele em que “o poeta fala por outra pessoa”, assimilando-lhe o estilo, ou seja, imitando essa pessoa. O gênero épico é narrativa pura porque “o poeta está presente em toda a narrativa e jamais se omite” dela, ou seja, relata, sem jamais imitar a pessoa sobre a qual fala.[...] Platão não fez referência ao gênero lírico — como tampouco fizeram, depois dele, o também grego Aristóteles (nascido em 384 a.C.) ou o latino Horácio (nascido em 65 a.C.), autores, em suas respectivas épocas, das obras mais significativas sobre narrativa. O gênero lírico, como o entendemos, só foi conceituado no início do século XVII, pelo teórico espanhol Francisco Cascales. (CAMPOS, 2007, p. 48).

Desta forma, os gêneros de narrativas vem da antiguidade. Para definir como aplicar ou detectar cada uma, deve-se usar não a escala da estória mas os as pessoas pronominais aplicadas aos diálogos. Aqui, Campos (2007) elucida, dizendo que o principal ponto de foco de um narrador é acessar um ou mais de um personagem. Decidir qual a pessoa pronominal está atrelada a ele ou eles. O narrador também pode ser um personagem que, portanto, se refere a si com um ‘eu’. Pode também estar distante do personagem ou personagens e, portanto, se refere a ele ou eles com os pronomes de terceira pessoa. O narrador pode também mostrar personagens que participam de um jogo de ações e que, portanto, trocam entre si os pronomes de segunda pessoa ‘tu’ e ‘vós’.

Campos (2007) explica que quando se escolhe por uma das opções, o resultado é um narrador que gera uma narrativa lírica, épica ou dramática. Resumindo de maneira objetiva, Campos (2007) diz que, quando o principal ponto de foco do narrador é ele mesmo, priorizando o pronome de primeira pessoa, ‘eu’, para exibir-se no presente, ele gera uma narrativa lírica. Se o principal ponto de foco do narrador é o jogo das ações entre personagens que contracenam uns com os outros usando pronomes de segunda pessoa ‘tu’ e ‘vós’ ou ‘você’ e ‘vocês’, a narrativa é dramática. Já quando o ponto de foco do narrador é uma terceira pessoa, ‘ele’ ou ‘eles’, a narrativa passa a ser um relato sobre esse ‘ele’ ou ‘eles’, passa a ser uma narrativa épica.

Além disso, Campos (2007) completa mostrando que o tempo verbal presente na narrativa tem uma relação com a determinação do gênero. Quando se narra o

que acontece com 'ele', no momento presente, o narrador gera uma narrativa lírica. Ao narrar no passado, ou algo que já aconteceu, gera-se uma narrativa épica. Já na narrativa dramática, a regra fica menos simples. Campos (2007) explica que para o gênero dramático tem a função de fornecer motivações, causa de uma ação do presente.

Passado, presente e futuro, começo, meio e fim: o começo da narrativa dramática está nas motivações que vêm do passado, o meio está no jogo presente das ações e o fim, no objetivo futuro que se visa. No dramático, a progressão temporal passado → presente → futuro é resultado da progressão causal motivação → ação → objetivo. (CAMPOS, 2007, p. 54).

A partir desta perspectiva, Campos (2007) explora como a mesma regra não afeta o gênero épico e o lírico, por conta da natureza específica das histórias contadas. Se o passado e futuro são importantes para o dramático, onde o desfecho final é o mais importante, para o épico e lírico o benefício vem da ausência destes pontos, pois para os dois o que importa na narrativa é a jornada, o percurso, mais do que a chegada ou seu início. Desta forma Campos (2007) explica que essa ausência permite que o narrador seja vagante, prolixo, redundante, ambíguo, ou até detalhista e, ao lírico, além disso, ser transbordante, ofuscante, estrepitoso. A liberdade de montagem da história e planejamento dos eventos da trama são amplamente expandidos.

Sem objetivo definido de antemão, as narrativas épica e lírica não são pautadas por rumo, nem açoiadas por urgência de ação ou premência de tempo. Diferente do personagem dramático, ao épico o percurso importa mais do que a chegada. Com isso, ao narrador épico também é permitido retroceder, esmiuçar, matutar para, em seguida, retomar de onde parou. Ou não. Ou seguir no rumo e no tempo do que os seus personagens vivem. (CAMPOS, 2007, p. 55-56).

Além das diferenças em narração, os gêneros também se diferenciam, e se destacam, pelos conteúdos e os elementos que narram, segundo Campos (2007). O autor resume que o lírico narra, principalmente, a subjetividade dos personagens. O épico foca na fatia de vida, um determinado um determinado conjunto de incidentes vividos pelos personagens. E o dramático narra, principalmente, o jogo de ações entre personagens e as revelações decorrentes disso. A característica menor de um, pode ser o ponto principal da narrativa do outro.

A subjetividade dos personagens que, no lírico, é ponto de foco principal, no épico é causa ou consequência eventual dos incidentes vividos pelos personagens e, no dramático, dos jogos das suas ações. Os jogos de ações que, no dramático, são o ponto de foco principal, no épico são causas ou consequências eventuais dos incidentes e, no lírico, da subjetividade dos personagens. E os incidentes que, no épico, são pontos de foco principais, na narrativa dramática e na lírica são pano de fundo, contextualização para, respectivamente, os jogos de ações e a subjetividade dos personagens. (CAMPOS, 2007, p. 59).

Depois de apresentar tais gêneros, Campos (2007) volta a abordar a estória, e se aprofunda na narrativa, explicando seus elementos. Segundo ele, o elemento de estória é o que você ou o narrador podem colher em uma massa de estória, para que seja composta uma narrativa. Estes elementos são os personagens e suas ações, os incidentes que estes produzem ou vivenciam, as situações e os lugares pelos quais transitam, os objetos, os sons emitidos, porém não os incidentais. Também as falas e vozes emitidas, sejam na imagem ou fora dela, em off, os flashbacks e flashforwards líricos, menos os épicos, os letreiros, não as legendas. As cenas em que tudo isso é mostrado, os fios de estória que isso tudo traça e que, tramados numa narrativa, de alguma forma, se resumem numa storyline, emitem um tema e uma premissa.

A respeito dos elementos de uma estória, Campos (2007) diz que também podem se dividir em épico, dramático e lírico. O autor exemplifica a afirmação criando o seguinte caso. Em uma situação onde um personagem fala um palavrão por desabafo, o evento é um incidente lírico. Caso o palavrão exerça uma função informativa a respeito de um traço de perfil do personagem, o incidente é épico. E no caso do palavrão possuir a intenção de motivar a reação de outro personagem, para ofender ou intimidar, o incidente é dramático. Segundo o autor, é a proporção destes elementos que define o gênero da narrativa. Se a quantidade de incidentes épicos for maior do que os outros, a narrativa será épica.

Em razão destes elementos, Campos (2007) explica sobre os recursos de narrativa, sendo alguns já propostos anteriormente. Estes são ferramentas que podem ser utilizadas para agregar a massa de estória, compondo uma narrativa mais complexa. Alguns deles são o narrador, seu ponto de vista e estilo, as vozes incidentais, sons incidentais, cabeçalhos das cenas, rubricas de costura, over, flashbacks e flashforwards épicos, legendas.

Estas são ferramentas para enriquecer uma obra, porém, não a sua forma completa. Campos (2007) também explora o conceito do fio de estória, que fica

presente na massa de estória. O fio de estória é o percurso que um incidente, ou uma sucessão destes, traça dentro de uma massa de estória. Quando uma narrativa é criada, o narrador seleciona tem em mãos uma massa de estória, e ele seleciona os fios de estória que quer contar, entre essa massa. Esse fio de estória selecionado, é o que o narrador chama de trama. Campos (2007) fornece um exemplo para o melhor entendimento.

A cantiga de roda “Pai Francisco” narra um fio de estória que, selecionado pelo narrador, constitui uma trama: “Pai Francisco entrou na roda/ tocando o seu violão, balalão bambão/ Vem de lá Seu Delegado/ e Pai Francisco vai pra prisão/ Como ele vem todo requebrado/ parece um boneco desengonçado.” Talvez pudéssemos inferir ou imaginar que, na massa de estória da qual o narrador selecionou esse fio, havia crianças a brincar de roda, Pai Francisco entrou bêbado na roda e, por isso, um personagem, talvez a mãe de uma das crianças, foi chamar o Delegado. Sendo assim, nem o fio da estória das crianças, nem o do personagem que foi chamar o Delegado mereceram foco do narrador e, portanto, não constituíram trama. Talvez pudéssemos ir além e inferir ou imaginar que, sendo uma criança, o narrador não narrou a si mesmo nem aos seus amiguinhos, nem se deu conta de que a presença de Pai Francisco era fonte de conflito, nem por que ele foi preso, nem que foi espancado na prisão e, por isso, “ele vem todo requebrado, parece um boneco desengonçado”. (CAMPOS, 2007, p. 74-75).

Campos (2007) também examina o conceito da trilha, não no contexto sonoro, mas narrativo. A trilha é o percurso que um personagem, ação, objeto, ou som, traça dentro de uma massa de estória. Considerando o seu exemplo da cantiga de Pai Francisco, Campos (2007) instrui que a trilha seria o percurso traçado pelo personagem Pai Francisco, entrando na roda, tocando seu violão, sendo retirado da roda, indo para a prisão, e voltando. Trocando o foco do personagem para o objeto do violão, ele diz que a trilha seria o objeto sendo tocado, parando de ser tocado, e, imaginando o que não é descrito, fica largado junto às crianças tristes, exprimindo o som ‘*balalão bambão*’.

A partir desses desdobramentos, Campos (2007) parte para expor o conceito da palavra *trama*, que também tem suas divisões. São três tipos de tramas que podem ser relevantes ao contar uma narrativa, a ‘*trama principal*’, ‘*trama secundária*’, e as ‘*subtramas*’. Cada uma é selecionada pelo narrador, e seu nível de importância passa pela proximidade com o objetivo do personagem principal. Campos (2007) também explica que a seleção da trama principal é decidida da mesma forma que se escolhe o ponto de vista principal do narrador. Deve-se

escolher uma referência a partir da qual uma narrativa será formada, facilitando a composição, e a recepção pelo espectador.

Já a trama secundária, como demonstra Campos (2007), não deve ofuscar a principal, mas pode auxiliar na conclusão dela. Usando a peça *'Rei Lear'*, de Shakespeare, Campos (2007) demonstra essa possibilidade, onde a trama do personagem Lear, e suas filhas, é iluminada pela trama da outra família, do personagem Gloucester e seus filhos.

Após os dois mais importantes, temos as subtramas, que de acordo com Campos (2007) que são traçadas ao mesmo tempo que as principais e secundárias, mas não interferem nessas. Por fim, Campos (2007) lembra que a trama não é simplesmente a jornada do personagem, mas a mensagem que se quer transmitir. O tema é sinônimo de assunto, diz Campos (2007).

Noutro exemplo, em *Blade Runner*, sob o tema da morte transitam temas secundários como o da solidariedade, presente na trama dos replicantes, na do protagonista Deckard e Roy Batty, seu principal antagonista — que, na cena de clímax, se solidariza com Deckard —, e na de Deckard e seu colega Gaff (Edward James Olmos) — que começa rival e termina solidário com Deckard. (CAMPOS, 2007, p. 196).

Após entendermos a teoria de uma narrativa, podemos partir para a estruturação prática de um roteiro para o audiovisual. Como Comparato (1995) expressa, o processo de criação passa por seis estágios que resultam no roteiro final, idéia, conflito, personagens, ação dramática, tempo dramático, e unidade dramática. Cada uma é realizada, dito por Comparato (1995), pela do autor, ou da empresa envolvida, sem receitas secretas, mas talento e trabalho.

A ideia, como implica a palavra, um exercício criativo, que segue a vontade do autor de relatar algum acontecimento, um fato. Comparato (1995) afirma que alcançar essa ideia é uma etapa que se usa de sutileza, e cuidado para descobrir, isolar, e definir caminhos.

O conflito, explicado por Comparato (1995), é a base do conflito do roteirista, chamada pelo autor de conflito-matriz. Nesta etapa começa o trabalho de escrita, pois o conflito-matriz deve ser algo concreto. É feito um esboço e inicia-se a imaginar a história, tendo base no que Comparato (1995) chama de *'Story line'*.

Assim, a *Story line* é a condensação do nosso conflito básico cristalizado em palavras. Por exemplo: “A história conta o drama de uma mulher que mata os quatro filhos e depois enlouquece.” Essa frase sugere já, o enredo, a intriga. Diz-se que um bom roteiro, uma boa obra de teatro, se pode resumir em uma única frase. (COMPARATO, 1995, p. 23).

Pelo que Comparato (1995) explica, a *Story line* é uma apresentação resumida sobre a obra. Não deve ser complexa, mas breve, concisa e eficaz. Não pode ultrapassar as 5 linhas, e é por ela que teremos uma noção do que vamos contar. Esse *Storyline* é o que apresenta o conflito, e concretiza o que vamos desenvolver.

Os personagens são os que vão viver a aventura e o conflito. Comparato (1995) explana que a relação entre história e personagem se diferem. Existem profissionais que acreditam ser o personagem que dá origem à história, mas Comparato (1995) vê esta como uma etapa responsável por sustentar o peso da ação, e ser o ponto de atenção mais imediato para os espectadores. O autor diz que enquanto o personagem caminha desde sua motivação, até o objetivo, algo precisa se suceder no processo, e um personagem bem desenhado com frequência, participa no argumento, e o argumento, por sua vez, ganha algo com seu personagem.

Para desenvolver um personagem, Comparato (1995) diz que uma elaboração de um argumento ou uma sinopse é a melhor forma. Inicia-se a esboçar o personagem, localizar sua própria história, dentro do tempo e no espaço. A sinopse deve ser capaz de descrever o caráter dos personagens principais, e Comparato (1995) chama a sinopse de o reino do personagem, afinal, é ele quem vai viver essa ação da história, em qualquer lugar ou situações.

Após essa entrada com a sinopse, Comparato (1995) explica a quarta etapa, que deve ser construída em concordância com o conflito básico, e é, inicialmente exemplificado, por cinco palavras, o que, quem, onde, quando, e como. O autor chama de *Ação dramática*, e explica que necessita-se uma estrutura. Os filmes são estruturados em sequências, organizadas em uma unidade de ação, que é composta por cenas, determinadas pelas alterações do espaço e participação dos personagens. Sendo assim, Comparato (1995) diz que a estrutura é a organização do enredo em cenas.

Cada cena tem uma localização no tempo, no espaço e na ação: é algo que sucede em algum lugar, num momento preciso. A estrutura será, na prática, a fragmentação do argumento em cenas. Mas ainda assim estamos unicamente fazendo uma descrição de cada cena; ainda não chegou o momento dos diálogos. A estrutura é o esqueleto formado pela sequência de cenas. Os italianos chamam à estrutura *escaletta*. (COMPARATO, 1995, p. 26).

Esta etapa abre as portas para a estruturação do argumento narrativo em cenas. Ainda não se discute a respeito de diálogos, mas se mantém na construção de um esqueleto sequencial de cenas.

Após, temos a quinta etapa, o tempo dramático. Comparato (1995) diz que é uma noção complexa de entender, mas que dentro de uma cena é o local onde se decide o tempo. É esse tempo dramático, junto à ação dramática que proporciona o sentido da cena, a função dramática. Agora, ao decidirmos qual o tempo de cada cena, devemos adicionar os diálogos, dando assim forma ao roteiro. Como Comparato (1995) aponta, já nesta etapa temos a função dramática de todas as cenas, os personagens se desenvolvem, com seus quem, como e por quê, pois já tem seus diálogos, a cena se abre, desenvolve-se e encerra.

Neste ponto, dito por Comparato (1995), é onde começamos a colocar as emoções, as personalidades, os problemas de cada personagem, e o que acontecerá em cada cena. Ao fim desta etapa, nasce o primeiro roteiro da obra, que, futuramente, terá duas ou mais revisões.

A sexta etapa, unidade dramática, inicia com o roteiro já revisado, e pronto para ser gravado. Comparato (1995) explana que o roteiro, em cinema chamado de *Screenplay*, ou, em *televisão*, *televisionplay*, *teleplay*, ou até *Tv Script*, neste ponto já é o roteiro final. O diretor trabalha agora com a unidade dramática deste roteiro, ou seja, as cenas já consolidadas. Enfim, Comparato (1995) finaliza resumindo de forma mais didática as seis etapas e como elas se compõe entre si para completar o processo escrito da narrativa audiovisual, e iniciar a parte prática de gravação cenográfica.

Atualmente opto por delinearlas através de conceitos dramáticos. No entanto, existe uma correspondência entre essas etapas. Construir a *story line* é determinar o conflito; escrever uma sinopse é descobrir as personagens; estruturar é organizar uma ação dramática; elaborar o primeiro roteiro é chegar aos diálogos e ao tempo dramático; trabalhar o roteiro final é manejar as cenas, isto é, a unidade dramática. Penso que com a nova proposta penetramos na razão de ser deste sistema de trabalho. (COMPARATO, 1995, p. 29).

Apesar de precisar destas seis etapas para chegar até a gravação de uma narrativa, Comparato (1995) expressa a importância do personagem para todo esse processo. Expressando de forma mais desenvolvida, o autor explica que o personagem e a história vivem em uma interação perpétua, pois ele possui características para isso, e tem uma razão de ser em função da trama. Segundo Comparato (1995) o importante é que o produto final resulte em uma narrativa onde o personagem e a história sejam uma interação harmônica, com o personagem sendo o núcleo dramático principal e mover a trama com capacidade de ação e expressão.

Para isso, Comparato (1995) diz que é preciso conhecer o personagem, dar-lhes características humanas, e verificar sua compatibilidade com a história em que habita, para que se tenha uma razão para estar na história. Ele reforça o conceito de que o protagonista deve ser criado segundo a história em que está, e não o contrário. Por conta de tal importância para a narrativa, compete explorarmos o conceito do personagem e como acontece a construção deste.

CAPÍTULO 2 - O PERSONAGEM

2.1 Conceito: O monomito

Grande parte dos conteúdos audiovisuais continuam usando como base para suas narrativas um personagem principal, e sua jornada, havendo uma curva de aprendizagem, uma linha condutora, e desafios que o forçam a evoluir. Mas para desenvolver o argumento conceitual da criação de um personagem é fundamental fazer uso e se direcionar com uma estrutura milenar que é aplicada extensivamente até hoje, e que foi classificada pelo escritor americano Joseph Campbell. A ideia do herói e sua jornada épica.

De acordo com Campbell (1949), o conceito de herói, ou personagem principal, vem de uma origem mítica, lendária e antiga, sempre em um percurso padrão da aventura mitológica, que é uma magnificação da fórmula representada por três etapas, partida, iniciação e retorno. Esse percurso padrão é considerado o centro do que é chamado de '*monomito*'. Tal denominação, de acordo com Campbell (1949), de forma condensada, diz respeito ao mais importante momento da mitologia oriental, uma contra-parte da Crucificação no Ocidente. O Buda abaixo da

Árvore da Iluminação, é um exemplo de figura que faz parte de um arquétipo de salvador do mundo, ou árvore do mundo, o qual se originou em uma antiguidade imemorial. Campbell (1949) sintetiza o conceito na prática da narrativa heróica com exemplos milenares.

Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura como poder de trazer benefícios aos seus semelhantes. Prometeu foi aos céus, roubou o fogo dos deuses e voltou à terra. Jasão navegou por entre as rochas em colisão para chegar a um mar de prodígios, evitou o dragão que guardava o Velocino de Ouro e retornou com o Velocino e com o poder de recuperar o trono, que lhe pertencia por direito, de um usurpador. Enéias desceu ao mundo inferior, cruzou o horrendo rio dos mortos, atirou um bocado de comida embebida em uma substância calmante ao cão de guarda de três cabeças, Cérbero, e finalmente conversou com a sombra do seu falecido pai. Tudo lhe foi revelado: o destino dos espíritos e o de Roma, que ele estava por descobrir: "e, com essa sabedoria, ele poderia evitar ou enfrentar todas as provações" Retornou, passando pelo portão de marfim, ao seu trabalho no mundo. (CAMPBELL, 1949, p. 18).

De acordo com Campbell (1949), o ato de sacrifício, ou desprendimento, é também uma característica compartilhada entre todas essas lendas e contos, um processo como um tipo de morte para o mundo, que gera ao personagem um poder criador assim que ele volta renascido, que beneficia a si e os que estão a sua volta.

Em razão da plena compreensão de cada etapa deste formato de jornada heróica atemporal, que é utilizada até hoje como mostra Campbell (1949), o autor explora cada uma das 17 etapas em particular e suas variações, separados em três capítulos. O primeiro capítulo ele determina como 'A partida', com a etapa do *'chamado da aventura'*.

2.1.1 A partida

Campbell (1949) fornece alguns exemplos de contos, começando com a fábula da menina e o sapo. Uma princesa perde a sua bola mais preciosa em um lago profundo, uma funda nascente, e, desse rio, um sapo misterioso vem em seu auxílio, prometendo recuperar a bola para a princesa, mas pede um favor em troca, que possa passar a viver ao lado dela. A menina, pensando consigo ser impossível um sapo viver muito tempo fora da água, decide aceitar a promessa. O sapo, assim que ouve a resposta, vira-se e busca a bola, devolvendo-a à princesa. Porém, a garota fica tão feliz que vai embora, sem dar importância a sua promessa. O sapo

grita pedindo para que a princesa o carregasse, pois não pode correr como ela, mas de nada adianta, pois a menina já não dá ouvidos.

Aqui, temos um exemplo de um possível início de uma aventura, conforme Campbell (1949). Como ele afirma, um simples erro revela um mundo insuspeito, e o personagem entra em contato com forças que não são completamente entendidas. Campbell (1949) cita o psicanalista Sigmund Freud, explicando que os erros, na vida real, não são meros acasos, mas antes resultados de desejos e conflitos reprimidos, ondulações na superfície da vida, produzidas por nascentes inesperadas e profundas. E o erro é o que pode equivaler ao início da jornada, como acontece no conto, o desaparecimento da bola é o primeiro indício da jornada, o sapo e o segundo e a promessa não cumprida é o terceiro indício.

Durante esse primeiro chamado à aventura, aparece um personagem que Campbell (1949) intitula como '*Arauto*', e o seu aparecimento na trama é uma crise que se configura no próprio chamado da aventura. A mensagem que este arauto traz pode ser de vida, como no conto do sapo, ou de morte. Outro anúncio pode ser o chamado a algum grande empreendimento histórico, ou marcar a alvorada da iluminação religiosa.

Campbell (1949) expande o chamado da aventura dizendo que este também marca o que é chamado de '*o despertar do eu*'. Este despertar é como uma transfiguração, em rito, um momento de passagem espiritual que, ao se completar, é análogo à morte e renascimento. Para o conto do sapo, isso significou o surgimento da adolescência da princesa. Importante que independente do estágio da vida, se é um chamado pequeno ou grande, o '*despertar do eu*' sempre acontece, como esclarece Campbell (1949).

Neste ponto da trama, o terreno familiar da vida do personagem foi ultrapassado, velhos conceitos, ideais e padrões emocionais não são mais funcionais, e está perto a passagem por um limiar. Está prestes a abrir e adentrar em um novo mundo.

São típicas das circunstâncias do chamado a floresta negra, a grande árvore, a fonte murmurante e a repugnante e subestimada aparência do portador da força do destino. Reconhecemos nesse segmento os símbolos do Centro do Mundo. O sapo ou o pequeno dragão são a contraparte infantil da serpente do mundo inferior, cuja cabeça sustenta a terra e que representa os poderes demiúrgicos e geradores de vida do abismo. Ele vem com a bola dourada do sol, tendo as negras e profundas águas acabado de levá-la para baixo; nesse momento, lembramo-nos do grande Dragão Chinês do Oriente, que traz o sol nascente nas mandíbulas, ou do sapo, em cuja cabeça corre o belo jovem imortal, Han Hsiang que traz numa cesta os pêssegos da imortalidade. (CAMPBELL, 1949, p. 32).

Após o chamado à aventura se manifestar, entramos no momento ao qual o personagem precisa expressar um posicionamento. Campbell (1949) chama de 'A recusa do chamado'. Nesta fase o personagem recusa o chamado que recebeu para a jornada, e caracteriza esse movimento como a negação à renúncia de seu interesse próprio. O personagem se nega a se desfazer do que preza.

O autor faz um paralelo com a própria realidade, lembrando que na vida, frequentemente, encontramos casos de chamados que não recebem resposta, porque é sempre possível direcionar a atenção à outras preferências. Campbell (1949) volta a complementar o formato narrativo com literatura psicanalítica. Segundo ele, a área de estudos da mente humana possui intermináveis exemplos do que chama de fixações desesperadas. Essas fixações podem ser o retrato de uma incapacidade de abandono do ego infantil, incluindo suas relações interpessoais e ideais emocionais. Campbell (1949) acusa que estamos aprisionados pelos muros da infância. O pai e a mãe passam a ser guardiões dos caminhos à porta de acesso ao mundo novo, e a alma, temendo punição, não consegue atravessar a porta e alcançar o nascimento no mundo exterior.

Essa escolha pela recusa não acontece sem resultar em consequências impactantes para o personagem. Campbell (1949) expressa que a negativa à convocação causa uma conversão da aventura em sua contra-parte negativa. Na ocasião da recusa, o indivíduo se aprisiona pelo tédio, trabalho duro ou cultura, e assim pode perder o poder da ação afirmativa que conserva significado e se torna uma vítima a ser salva. Seu mundo florescente torna-se um deserto cheio de pedras e sua vida dá uma impressão de falta de sentido.

A terceira etapa de Campbell (1949) é intitulada 'O auxílio sobrenatural' nesta fase, os personagem que não recusaram o chamado, tem um encontro com uma figura protetora, cujo a função é fornecer ao herói, amuletos protetores contra as

forças imensas as quais ele está prestes a se encontrar. Campbell (1949) elucida que essa criatura representa o poder benigno e protetor do destino.

Este é um movimento que simboliza a paz contínua do paraíso, que Campbell (1949) diz ser conhecida inicialmente no útero materno. Uma promessa de que essa proteção onipotente de guardiães atemporais está presente para todo o sempre, mesmo que ela pareça ameaçada pela passagem de limiares e pelos despertares da vida, a passagem pela porta que é o chamado à aventura. Campbell (1949) exemplifica essa figura protetora com um conto indígena norte-americano onde este papel é responsabilidade de um ser chamado 'Mulher-Aranha', uma pequena senhora com aparência de avó, que vive debaixo da terra.

O conto começa com os deuses gêmeos da guerra dos Navajos, se dirigindo para a casa de seu pai, o sol. Pouco após partirem de sua casa, se deparam com a fumaça que saía da chaminé de uma câmara subterrânea. Descem por uma escada e vêem uma anciã, a Mulher-Aranha, que vendo eles, questiona quem são e de onde vieram juntos. Os gêmeos não respondem e a velha senhora pergunta para onde os dois vão.

Os gêmeos respondem que não caminhavam a lugar algum, e que chegaram ali pois não tinham outro lugar para ir. Por quatro vezes a Mulher-Aranha os questionou, mas obtinha sempre a mesma resposta, até que ela questionou se procuravam o pai. Os gêmeos confirmaram, e a senhora disse que era um caminho perigoso, onde se habitam monstros e que era ainda possível que o pai não gostasse da visita, e decidisse puni-los. Visto isso, ela os entrega itens e os ensina a chegarem mais seguros.

Vocês têm que passar por quatro locais perigosos - as rochas que esmagam o viajante, os juncos que o fazem em pedaços, os cactos que o retalham e as areias escaldantes que o recobrem. Mas eu lhes darei algo que vencerá os seus inimigos e lhes preservará a vida.' Ela lhes deu um amuleto chamado 'pena dos deuses alienígenas', que consistia em um arco com duas penas vivas (tiradas de uma águia viva), e outra, para preservar a existência deles. Ela também lhes ensinou uma fórmula mágica, que, se repetida diante dos inimigos, venceria sua ira: 'Baixem os pés com pólen. Baixem as mãos com pólen. Baixem a cabeça com pólen. Então seus pés são pólen; suas mãos são pólen; seu corpo é pólen; sua mente é pólen; sua voz é pólen. A trilha é bela. Fiquem parados'. (CAMPBELL, 1949, p. 40.).

É interessante salientar também que, ao responder o chamado, o personagem recebe tal ajuda como recompensa ao ato de coragem de se desfazer do conforto já vivido, para obter a aventura no desconhecido. Porém, Campbell

(1949) diz que aquele que não transpassou o limiar, pode receber a misericórdia de entrar em contato com esta figura protetora. O que nos leva à próxima etapa, '*A passagem pelo primeiro limiar*'.

Nesta quarta etapa, explicada por Campbell (1949), o personagem já dado o primeiro passo para a aventura, e tendo todo o necessário para ajudá-lo e guiá-lo, obtido do protetor, passa até encontrar o 'guardião do limiar', bem na porta que leva para a nova aventura. Estes guias guardam o mundo pelas 4 direções, mesmo em cima ou em baixo. Não há como prosseguir sem passar por este elemento. É ele que marca o limite da esfera, ou a vida presente, do herói. Além deste limite, estão o desconhecido e o perigo, da mesma forma como, além do olhar paternal. Existe perigos para a criança que sair para além da sociedade.

Campbell (1949) diz que o sentido do primeiro aspecto do guardião do limiar é a proteção, no sentido de que deve-se proteger delas. Deve-se evitar desafiar o vigia destes limites estabelecidos. Entretanto, é somente esse enfrentamento, provocando a natureza destrutiva do guardião, que pode o personagem, seja em vida, ou pela morte e ressurreição, passar para uma nova experiência, um mundo novo.

A aventura é, sempre e em todos os lugares, uma passagem pelo véu que separa o conhecido do desconhecido; as forças que vigiam no limiar são perigosas e lidar com elas envolve riscos; e, no entanto, todos os que tenham competência e coragem verão o perigo desaparecer. (CAMPBELL, 1949, p. 46).

Sendo assim, Campbell (1949) apresenta a próxima etapa, que acontece imediatamente após ultrapassar o limiar, chamando-se de '*O ventre da baleia*'. Esta etapa, na verdade, é demasiadamente uma imagem que simboliza a imagem mundial do útero. O herói, em vez de aplacar a força do limiar, acaba sendo jogado ao desconhecido, dando a impressão de que morreu. Campbell (1949) fornece diversos exemplos mitológicos.

O herói irlandês, Finn MacCool, foi engolido por um monstro de forma indefinida, do tipo conhecido no mundo céltico por peist. A pequena garota alemã, Chapeuzinho Vermelho, foi engolida por um lobo. O favorito polinésio, Maui, foi engolido por sua tataravó, Hine-nui-te-po. E todo o panteão grego, exceção feita a Zeus, foi engolido pelo seu pai, Crono. O herói grego Héracles, fazendo uma pausa em Tróia, no seu caminho para casa, portando o cinturão da rainha das amazonas, soube que a cidade estava sendo assolada por um monstro que fora enviado contra ela pelo deus do mar, Posêidon. A fera vinha à tona e devorava as pessoas que passavam pela praia. A bela Hesíone, filha do rei, acabara de ser presa pelo pai às rochas marítimas, como sacrifício propiciatório, e o grande herói visitante concordou em salvá-la em troca de uma recompensa. O monstro, num certo momento, apareceu na superfície da água e abriu a bocarra. Héracles mergulhou por sua garganta, e arrebentou-lhe a barriga e o deixou morto. (CAMPBELL, 1949, p. 50).

Segundo Campbell (1949) biomas como o deserto, selva, fundo do mar, terra estranha e outros, são materializações de regiões do desconhecido, e campos livres para projeções de conteúdos inconscientes. São estes campos livres, ventres da baleia, os locais em que se manifestam a libido incestuosa, refletindo-se contra o indivíduo e sua sociedade sob as formas de ameaças de violência e fantasias de deleite perigoso do personagem. Campbell (1949) explica também que a materialização do ventre da baleia acontece também, normalmente, em criaturas, como ogros ou sereias de beleza misteriosamente nostálgica e sedutora. Um modelo desta configuração, contado por Campbell (1949), é uma criatura mítica do folclore russo.

Um outro exemplo, que ilustra a associação libidinosa do perigoso ogro maligno com o princípio da sedução, é Dieduchka Vodianoi, o "Avô da Água" russo. Ele é um hábil metamorfo, e, pelo que se diz, afoga as pessoas que nadam à meia-noite ou ao meio-dia. Casa com as garotas afogadas e deserdadas. Tem um talento especial para lisonjear mulheres infelizes e fazê-las cair em suas armadilhas. Gosta de dançar em noites de lua cheia. Sempre que uma de suas esposas está para dar à luz, vai para a cidade em busca de uma parteira. Mas pode ser reconhecido pela água que pinga das extremidades de suas vestes. É calvo, barrigudo e bochechudo, e usa roupas verdes e um alto boné de junco; pode aparecer também como um jovem atraente ou como alguma personagem bem conhecida da comunidade. Esse Mestre da Água não tem poder em outros elementos, mas, no seu é supremo. [...] Suas belas filhas, altas, pálidas e de ar lânguido, com vestes verdes transparentes, torturam e atormentam o afogado. Gostam de se empoleirar em árvores, onde cantam belas canções. (CAMPBELL, 1949, p. 46).

Especificamente, Campbell (1949), diz que a lição da passagem do limiar é uma de auto-aniquilação. Ele cita a semelhança com a lenda grega de *Simplégades*, um local, um par de rochedos na entrada do Mar Negro, que ficam além de um

ponto que tem a presença de sereias que matam marinheiros que ali se atrevem a velejar.

No caso dessa lenda, porém, o autor aponta que, em vez de fazer a passagem para fora, para além dos limites do mundo visível, como normalmente acontece, os personagens vão para dentro, para assim nascer de novo. De acordo com Campbell (1949) esse desaparecimento dos personagens representa a entrada no ventre da baleia, onde será revivificado pela lembrança de quem, e do que, ele é. Simboliza a terra celeste, que se encontra além, acima e abaixo dos limites do mundo.

Campbell (1949) também explica a respeito das estátuas que, comumente, ficam de guarda nas entradas dos templos das lendas.

Eis por que as proximidades e entradas dos templos são flanqueadas e defendidas por colossais gárgulas: dragões, leões, matadores de demônios com as espadas desembainhadas, anões rancorosos e touros alados. Eles são guardiães do limiar, a quem cabe afastar todos os que forem incapazes de encontrar os silêncios mais elevados do interior do templo. São encarnações preliminares do aspecto perigoso da presença e correspondem aos ogros mitológicos que marcam os limites do mundo convencional, ou às fileiras de dentes da baleia. Ilustram o fato de o devoto, no momento de entrar num templo, passar por uma metamorfose. Sua natureza secular permanece lá fora; ele a deixa de lado, como a cobra deixa a pele. Uma vez no interior do templo, pode-se dizer que ele morreu para a temporalidade e retornou ao Útero do Mundo, Centro do Mundo Paraíso Terrestre. (CAMPBELL, 1949, p. 51-52).

Ou seja, esta passagem da mediocridade confortável para o extraordinário desconhecido leva o personagem a um renascimento de sua personalidade, e, às vezes, de seu próprio corpo físico, como um novo herói, disposto a sacrificar tudo o que teve, e foi, pelo novo mundo, passando por uma batalha que o modificará para sempre. Porém, Campbell (1949) não termina o caminho aqui, pois após passar pelo ventre da baleia, inicia-se o capítulo II, a iniciação, com a etapa '*o caminho das provas*'.

2.1.2 A iniciação

Após cruzar o limiar, o personagem caminha por uma paisagem digna de um sonho, cheia de formas curiosamente fluídas e ambíguas, onde deverá sobreviver à diversas provas. Campbell (1949) afirma que essa é a fase favorita do

mito-aventura, pois é ela que produz toda uma literatura mundial, cheia de testes e provações miraculosas. O personagem começa a ser auxiliado sutilmente pelos objetos que recebeu da figura protetora, pelos amuletos, e agentes secretos desta protetora. Ou, o personagem descobre que existem forças favoráveis a ele, que o sustentam em sua passagem sobre-humana.

Abordando este mergulho do personagem em provações, Campbell (1949), estuda o aprofundamento do personagem, que chama de 'a viagem de Psique'. Uma de muitas aventuras empreendidas pelo herói em contos e mitos. Aqui a jornada começa a ficar mais psicológica. Para isso, é necessário uma figura participativa que afete o personagem de forma psicológica, e íntima, a qual Campbell (1949) chama de xamã, ou curandeiro.

Tais expressões ou identificações são consideradas um dos mais perigosos mergulhos à psique, no contexto dos contos. Campbell (1949) o apresenta como um dos tipos de herói, um emissário que deve encontrar e vencer certo número de diferentes obstáculos com dificuldade acima do comum. Depois de atravessar florestas, cadeias de montanhas, muitas vezes encontrando restos de outros xamãs que o precederam na viagem, alcançando uma abertura na terra. Entrando nessa abertura, o xamã começa os estágios mais difíceis da aventura, quando as profundezas do mundo inferior e suas manifestações se abrem em sua frente.

Ao que Campbell (1949) afirma, essa provação é o aprofundamento do problema do primeiro limiar, e mantém-se a pergunta, pode o ego entregar-se à morte? Sendo assim, a caminhada para a terra das provas representa o início da caminhada, longa e perigosa, de conquistas de iniciação e momentos de iluminação. Agora, compete ao personagem matar os monstros, e ultrapassar barreiras surpreendentes, várias vezes. Campbell (1949) finaliza explicando que haverá diversas vitórias, êxtases que não se podem reter e relances da terra das maravilhas. Vencendo esta fase, o personagem passa para o estágio onde encontra uma especial protetora.

Campbell (1949) inicia '*o encontro com a deusa*'. Essa é a última aventura, quando todos os monstros e barreiras foram vencidos, e acontece um momento de casamento místico entre a alma do herói triunfante com a Rainha-Deusa do Mundo. o autor diz que é como uma crise no canto mais extremo da Terra, no ponto central do cosmos, nas trevas da câmara mais profunda do coração.

Como simbolismo, essa rainha, ou deusa, é o modelo de perfeição máximo, uma resposta de todos os desejos de qual provém as buscas das bênçãos da busca terrena ou divina de todo herói. Ela é tudo que o mundo tem de sedutor para o personagem, tudo o que é promessa de deleite. É a garantia que a alma recebe de que, ao final deste exílio, num mundo de inadequações organizadas, a bênção que era conhecida antes, voltará. É como um prêmio que deve merecer em resposta a sua moralidade. Apesar disso, Campbell (1949) também expõe uma segunda natureza deste elemento.

Todavia, a imagem recordada não é de todo benigna; pois também a mãe "má" 1) a mãe ausente e inalcançável, contra quem são dirigidas fantasias agressivas e de quem se teme uma contra-agressão; 2) a mãe repressora, ameaçadora e punitiva; 3) a mãe que mantém junto a si o filho em crescimento que deseja seguir seu próprio caminho; e, por fim, 4) a mãe desejada, mas proibida (complexo de Édipo), cuja presença é um estímulo ao desejo perigoso (complexo de castração) persiste na terra oculta do território das lembranças infantis do adulto e exhibe, por vezes, a força maior. Ela se encontra na raiz de figuras de grandes deusas inalcançáveis, como a casta e terrível Diana cuja ação de levar o jovem atleta Actéon à ruína absoluta ilustra a carga de temor contida nesses símbolos do desejo bloqueado do corpo e da mente. (CAMPBELL, 1949, p. 63).

Outro simbolismo que se integra à essa deusa, refere-se a sua dimensão feminina. Campbell (1949) não deixa passar a representação da imagem da mulher na linguagem pictórica da mitologia. Sendo o herói aquele que aprende, ela é a totalidade do que pode ser conhecido, e durante sua progressão na jornada, uma lenta iniciação que é a vida, aos olhos do personagem, ela se transfigura em uma série de formas. Ela nunca pode ser maior do que ele, mas sempre é capaz de prometer mais do que ele já é capaz de entender. O atraindo, ela também é uma guia que pede para que sejam rompidas as correntes que o prendem. Se o personagem puder alcançá-la em importância, o sujeito do conhecimento e o objeto serão libertados de toda limitação.

Campbell (1949) continua, afirmando que a mulher é um guia para o auge da aventura sensual. Sua imagem e atitudes dependem dos olhos que a observam. Se for vista por olhos inferiores, será reduzida a condições inferiores. Se observada pelo olhar mau da ignorância, é banal e feia. Mas se fitada com olhos de compreensão, será redimida. O herói que puder considerá-la tal como realmente é, com gentileza e segurança que ele busca, tem em si o potencial do rei, do deus encarnado, do seu mundo criado.

Campbell (1949) também explora essa figura pela ótica da personagem feminina, da heroína. Quando o personagem é uma jovem, ela deve também, por suas qualidades, beleza, ou desejo ardente, se apresentar apropriada para tornar-se consorte de um ser imortal. Desta forma, o deus desce até ela, a conduzindo ao seu leito, por vontade dela ou não. Caso ela não queira, seus olhos serão desvendados, caso queira e aceite o leito, terá seu desejo saciado.

Por fim, Campbell (1949) resume, o encontro com essa deusa é o teste final das habilidades do herói para obter a bênção do amor, sendo essa a própria vida, aproveitada como o invólucro da eternidade. Apesar disso, Campbell (1949) também continua, pois, ao se falar da figura da mulher na jornada do herói, seu papel não é somente de mal, bem ou prêmio, mas também tentação, *‘a mulher como tentação’*.

Campbell (1949) racionaliza que, se a rainha-deusa é a totalidade do que se pode ser conhecido, então o casamento místico com ela representa o domínio total pelo herói. A mulher é a vida, e o herói seu conhecedor e mestre. Os testes que passou, experiências e feitos definitivos simboliza as crises de percepção que ampliaram e capacitaram a enfrentar a posse plena da *‘mãe-destruidora’*.

Porém, Campbell (1949) desenvolve o argumento de que essa posse pode, também, tornar-se um desgosto e perdição para o herói. O autor usa o conto de Édipo, do dramaturgo grego Sófocles, como exemplo deste momento.

O inocente deleite de Édipo, em sua primeira posse da rainha, torna-se agonia de espírito quando ele descobre quem a mulher é. Tal como Hamlet, ele se encontra acossado pela imagem moral do pai. E, tal como aquele, deixa os agradáveis contornos do mundo para buscar, nas trevas, um reino mais elevado que o da mãe luxuriosa e incorrigível, afetada pelo incesto e pelo adultério. Aquele que busca a vida além da vida deve labutar por ultrapassar a mãe, superar as tentações do seu chamado e lançar-se ao éter imaculado que se acha além. (CAMPBELL, 1949, p. 69).

Aqui entramos em outra etapa que Campbell (1949) chama de *‘A sintonia com o pai’*. Essa é outra figura que se relaciona com o personagem, durante a jornada. Campbell (1949) fala sobre o pai como deus, e seu aspecto ogro, e como este é um reflexo do próprio ego de sua vítima, neste caso, o personagem. A sintonia com essa figura acontece a partir do momento em que acontece o abandono do monstro autogerado, que Campbell (1949) chama de dragão que se

considera Deus, o superego, e o dragão que se considera o Pecado, o inconsciente reprimido, uma parte inconsciente da mente humana.

Em vista disso, essa etapa requer o esforço de abandono do apego ao próprio ego. O personagem deve se despir da visão do deus que é atormentador, punitivo, e precisa entender o pai misericordioso, e esse movimento o livra dos ogros ameaçadores, os monstros dentro de si.

Campbell (1949) especifica que essa provação deve ser a geradora de esperança. Estando garantido pela figura masculina do auxiliar, abordado na etapa do caminho de provas, o personagem é protegido ao longo de todas as experiências da iniciação, que é justamente a razão da fragilização do ego, do pai. Isso porque, na impossibilidade de confiar na face do pai, nosso próprio ego, acaba por concentrar a confiança em alguma outra figura, como a Mulher-Aranha, ou a mãe abençoada.

Essa confiança depositada nestes apoios, suporta a crise por um tempo. Entretanto, com o tempo, ao final de tudo, o personagem entende que as figuras do pai e da mãe se refletem um ao outro, e são, em essência, a mesma coisa. Se livrando de todo tipo de ego, o personagem entra na '*Apoteose*'.

Nesta etapa, segundo Campbell (1949) o personagem está livre, física e psicologicamente, para abraçar uma nova dimensão de existência, já não é mais humano, mas divino. Um exemplo dessa nova fase é o que Campbell (1949) fala sobre o personagem '*Avalokiteshvara*', membro de lendas budistas do Japão, China e Tibete.

Para ele talvez sejam dirigidas mais orações por minuto do que a qualquer divindade conhecida pelo homem; pois quando, em sua última vida na terra como ser humano, ele abalou por si mesmo o último limiar (momento no qual a ele se abriu a intemporalidade do vazio, que se acha além dos enigmas-miragens do cosmo nomeado e limitado) e deu uma pausa, fez o voto de que, antes de penetrar no vazio, levaria todas as criaturas, sem exceção, à iluminação; e desde então tem permeado toda a textura da existência com a graça divina de sua presença auxiliadora, de modo que a mais insignificante oração que lhe for dirigida, em todo o vasto império do Buda, é graciosamente ouvida. Sob formas diferentes, ele atravessa os dez mil mundos e aparece na hora da necessidade e da oração. Ele se revela, sob forma humana, com dois braços e, sob formas supra-humanas, com quatro, seis, doze ou mil, trazendo, numa de suas mãos esquerdas, o lótus do mundo. (CAMPBELL, 1949, p. 82-83.).

Campbell (1949) explica que este ser divino, antes humano, é um padrão da condição divina que o herói atinge quando atravessa os últimos terrores da ignorância. De forma indissociável e automática, o personagem entra em outra etapa chamada '*A bênção última*'.

A bênção última, por Campbell (1949), acontece após o processo de crescimento espiritual, gerado pela agonia que é a ultrapassagem das limitações pessoais nas etapas passadas. Em tal fase, Campbell (1949) reutiliza o psicológico humano para explicar sua ação. A arte, literatura, mito, culto, filosofia, e disciplinas ascéticas são instrumentos para auxiliar o indivíduo a ultrapassar os horizontes que limitam sua evolução, e alcançar as esferas de percepção em crescimento. A cada limiar que o personagem atravessa, e vitória contra os dragões, seu nível de divindade aumenta até que ele se insere junto ao cosmo.

Ao fim desta etapa, a esfera limitadora do cosmo é quebrada pela mente, e essa alcança uma percepção que transcende todas as experiências da forma, todos os simbolismos, todas as divindades, e encontra a percepção do vazio inelutável. Tal lugar é inalcançável aos olhos, à fala, e à mente. E Aqui jaz a mais alta e última crucificação do herói, assim como do seu deus. Ele é aniquilado.

Porém, como na mitologia budista, o personagem não abandona a vida ao atingir este grau de conhecimento. Quando tira os olhos de si e observa o mundo donde saiu, ele percebe que o mesmo vazio que tinha em seu interior, também existe no mundo. Ele observa um imenso vazio que transcende o pensamento, suas próprias experiências do ego, da forma, das percepções, da palavra, das concepções e do conhecimento, e se compadece dos seres que ainda vivem aterrorizados pelos próprios pesadelos.

Como ele já ultrapassou as decepções do seu antigo ego, ele conhece a tranquilidade, e decide voltar ao seu antigo meio e habitar entre eles como um revelador da verdade e compreensão. É seu ato compassivo, buscando iluminar outros. Mas para isso, ele deve primeiro fazer o movimento de retorno, que pode não ser simples. Como voltar ao cotidiano ordinário quando já se tocou no esplendor da eternidade? é o que Campbell (1949) interpela no capítulo três, '*o retorno*'.

2.1.3 O retorno

Uma vez o personagem tendo realizado seu grande ato, alcançando o ponto máximo da transcendência, talvez se tornando até divino, ele deve voltar ao reino humano com o seu troféu, que Campbell (1949) chama de símbolos de sabedoria. É no ordinário da vida humana onde essa benção alcançada pode causar uma renovação para a comunidade, à nação, ao planeta. Porém, há uma recusa, pois agora o personagem se vê em uma estatura diferente das criaturas.

Segundo Campbell (1949), o herói passa a ver o ciclo de existência interminável das criaturas como inutilidade. Usando o conto de um antigo rei-guerreiro hindu chamado Muchukunda, o autor explica a situação.

Senhor meu Deus! Quando vivi e labutei como homem, vivi e labutei esforçando-me de forma incansável; ao longo de muitas vidas, nascimento após nascimento, empenhei-me e sofri, sem jamais conhecer pausa ou repouso. Tomei o sofrimento por prazer. As miragens que aparecem no deserto confundi com águas reconfortantes. Alcancei delícias e obtive desgraças. Poder real e posses terrenas, riqueza e poder, amigos e filhos, esposa e seguidores, tudo o que encanta os sentidos: quis tudo isso, pois julgava que me traria beatitude. Todavia, no momento em que tudo era meu, sua natureza mudou, tornando-se um fogo abrasador. (CAMPBELL, 1949, p. 115).

Ao fim do conto, o rei-guerreiro vê que ele é maior, em estatura, comparado aos humanos. Ele já não cabe mais junto às criaturas, não por arrogância, mas por compreender a vida em completude. Por isso, ele se afastou mais uma vez, indo viver nas montanhas, onde praticou uma vida de disciplina e abstinência, se libertando de sua última prisão às formas do ser. Claro, tal retiro pacífico acontece, nos casos onde os deuses ou demônios estiverem de acordo. Campbell (1949) também busca o outro lado, no caso em que o troféu tenha sido obtido em oposição às figuras que o guardavam, e a vontade de retornar não seja de acordo com os guardiões, então a última parte da jornada é uma fuga, podendo ser até cômica, e perseguição. A *'Fuga mágica'*.

Campbell (1949) fala que a fuga pode ser complicada por evasões mágicas e obstruções. O folclore tem um gosto especial pela fuga, de acordo com Campbell (1949), pois é nele que desenvolve as próximas formas da história. De forma interessante também, é uma outra consequência da etapa anterior, a recusa do

retorno, que pode acontecer nesse lugar, Campbell (1949) chama de '*O resgate com auxílio externo*'.

Às vezes, o herói precisará ser resgatado da aventura sobrenatural pelo mundo externo para recuperá-lo, pois a bênção recebida e o novo local, chamado de domicílio profundo, não é facilmente deixado. A vida chama de volta, e o autor diz que a sociedade, ciumenta dos que dela se afastam, bate à porta. O personagem que não quiser voltar, irá resistir veemente, mas àquele que estiver sendo aprisionado, ou retardado recebe um evidente resgate, e o aventureiro retorna. Todavia, antes, ele precisa fazer '*passagem pelo limiar do retorno*', a próxima etapa.

Nesta fase, Campbell (1949) já começa a falar sobre como o personagem beneficiará a comunidade a ser melhor. Ele inicia expressando como os dois mundos, divino e humano, são diferentes entre si, como a vida e a morte, o dia e a noite. As aventuras do herói acontecem fora da terra conhecida, uma terra de trevas, e o seu retorno é descrito como voltando do além.

Isso acontece até que se entende que, na verdade, os dois mundos são um só. Isso é uma chave para a compreensão filosófica do mito e do símbolo.

O reino dos deuses é uma dimensão esquecida do mundo que conhecemos. E a exploração dessa dimensão, voluntária ou relutante, resume todo o sentido da façanha do herói. Os valores e distinções que parecem importantes na vida normal desaparecem com a terrificante assimilação do eu naquilo que antes não passava de alteridade. Tal como nas histórias das ogresas canibais, o temor dessa perda da individualização pessoal pode configurar-se, para as almas não qualificadas, como todo o ônus da experiência transcendental. Mas a alma do herói avança com ousadia e descobre as bruxas convertidas em deusas e os dragões em guardiães dos deuses. (CAMPBELL, 1949, p. 124).

Agora, a primeira preocupação é como ensinar novamente um povo que aprendeu de forma errada, ao longo dos milênios de loucura da humanidade. A última tarefa difícil do herói é a de reproduzir, na linguagem do mundo, os pronunciamentos das trevas. Representar, bidimensionalmente, uma imagem tridimensional, ou um sentido multidimensional.

O primeiro problema do herói que retorna consiste em aceitar como real, depois de ter passado por uma experiência da visão de completeza, que traz satisfação à alma, as alegrias e tristezas passageiras, as banalidades e ruidosas obscenidades da vida. Por que voltar a um mundo desses? Por que tentar tornar plausível, ou mesmo interessante, a homens e mulheres consumidos pela paixão, a experiência da bem-aventurança transcendental? Assim como sonhos que se afiguraram importantes à noite podem parecer, à luz do dia, meras tolices, assim também o poeta e o profeta podem descobrir-se bancando os idiotas diante de um júri de sóbrios olhos. O mais fácil é entregar a comunidade inteira ao demônio e partir outra vez para a celeste habitação rochosa, fechar a porta e ali se deixar ficar. Mas se algum obstetra espiritual tiver, nesse entretempo, estendido a shimenawa em torno do refúgio, então o trabalho de representar a eternidade no plano temporal, e de perceber, neste, a eternidade, não pode ser evitado. (CAMPBELL, 1949, p. 125).

Campbell (1949) diz que muitos fracassos comprovam as dificuldades deste limiar, mas, no cenário de sucesso, o personagem se torna a próxima etapa, ‘O senhor de dois mundos’.

Faltando pouco para o término da história, Campbell (1949) fala que a liberdade de ir e vir pela linha que separa os dois mundos é o talento do mestre. Os mitos não costumam demonstrar esse livre trânsito entre os mundo em uma única imagem, mas quando o fazem, é um momento simbólico precioso, cheio de importância, a ser tratado como um tesouro e contemplado. Agora, tendo desfeito suas ambições pessoais, o herói se torna um anônimo, que tem a ‘*Liberdade para viver*’, sendo essa a última etapa.

Muitas são as figuras, particularmente nos contextos sociais e mitológicos do Oriente, que representam esse estado último de presença anônima. Os sábios dos retiros de eremitas e os mendigos vagantes, que desempenham um papel conspícuo na vida e nas lendas do Oriente; no mito, figuras como o Judeu Errante (desprezado, desconhecido, mas, não obstante, portador de uma pérola de grande valor, que traz no bolso); o mendigo maltrapilho, perseguido pelos cães; os miraculosos bardos mendicantes cuja música nos toca o coração; ou o deus mascarado, Wotan, Viracocha, Exu eis alguns exemplos. "Por vezes, um bobo, por vezes um sábio, por vezes com esplendor magnificante; por vezes vagante, por vezes imóvel como um pitão [serpente mitológica], por vezes exibindo uma expressão benigna; por vezes honrado, por vezes insultado, por vezes desconhecido assim vive o homem que entendeu, sempre feliz, em suprema beatitude. Assim como um ator é um homem, quer ponha ou deixe de lado as vestes de sua personagem, assim também é o perfeito conhecedor do Imperecível sempre Imperecível só isso. (CAMPBELL, 1949, p. 132).

Por fim, a última etapa revela o significado de toda a jornada, cada fase atravessada. Campbell (1949) encerra explicando que o campo de batalha simboliza o campo da vida, no qual toda criatura vive da morte de outra. Esse olhar pode deixar o coração tão amargurado que nos recusamos a prosseguir, ou nos leva a

produzir uma falsa auto-imagem, em uma análise injustificável, que no leva a acharmo-nos isentos de culpa, achando-se justificado em seu pecar, por representar o bem. Tem-se aí uma incompreensão de si mesmo, da natureza do homem e do cosmo. Campbell (1949) complementa que o objetivo do mito é dissipar a necessidade dessa ignorância diante da vida por intermédio de uma reconciliação entre consciência individual e vontade universal. Essa reconciliação só acontece pela percepção de uma relação verdadeira entre os passageiros fenômenos do tempo e a vida imperecível que vive e morre em todas as coisas. Nesse mundo, o personagem não mantém o vínculo que o coloca no centro inicial da eternidade se estiver ansioso em colher recompensas de suas façanhas, e, caso se desfaça delas, e de seus frutos aos cuidados do universo, será liberado por ele, assim como acontece também com o sacrifício.

O herói é o patrono das coisas que se estão tornando, e não das coisas que se tornaram, pois ele é. "Antes de Abraão existir, EU SOU . Ele não confunde a aparente imutabilidade no tempo com a permanência do Ser, nem tem temor do momento seguinte (ou da "outra coisa"), como algo capaz de destruir o permanente com sua mudança. "Nada retém sua própria forma; a Natureza, a maior renovadora, constantemente cria formas de formas. Certamente nada há que pereça em todo o universo; há apenas variação e renovação de forma." Assim se permite que o momento seguinte venha a ocorrer. Quando o Príncipe da Eternidade beijou a Princesa do Mundo, esta não ofereceu resistência. "Ela abriu os olhos, despertou e o olhou com amizade. Juntos, desceram as escadas, e o rei, a rainha e toda a corte acordaram e todos se entreolharam, com estupefação. E os cavalos da corte levantaram-se e se sacudiram; os cães de caça saltaram e abanaram a cauda; os pombos do teto retiraram as cabecinhas de baixo das asas, olharam à sua volta e voaram pelo campo; as moscas que se achavam na parede voltaram a andar; o fogo se reavivou na cozinha, aumentou e fez o jantar; o assado voltou a dourar; a cozinheira deu um peteleco no ouvido do ajudante que o fez cambalear; e a ama terminou de deplumar a galinha." (CAMPBELL, 1949, p. 134).

Desta forma, com estes três capítulos e 17 etapas, Campbell (1949) ensina que existe, de fato, um formato milenar explorado por diversos povos para filosofar sobre valores, personalidade, psicologia humana e religião. Teoriza como nossas jornadas, em nossa vida real, inspiram a arte, cultura, os mitos e contos desde os princípios da sociedade racional a produzir o conceito do que é um personagem, ou herói, e como podemos nos tornar um desses heróis em nossa caminhada.

Porém, ao exemplificar com contos, fábulas e lendas que estão, hoje, reproduzidas em livros e outros meios, falando inclusive do próprio cinema, Campbell (1949) encaminha o assunto para entrarmos no próximo ponto deste

trabalho, a forma de aplicar a jornada do herói, o monomito, o conceito do que é um personagem, em uma série audiovisual.

2.2 A construção de um personagem

Seger (2006) aborda o processo de construção de um personagem também com etapas. A primeira etapa, segundo ela, é a pesquisa. É necessário se aprofundar no contexto a qual o personagem que se quer criar viverá, para que suas características e experiências sejam convincentes. Seger (2006) também estabelece duas categorias para esta etapa, pesquisa geral e pesquisa específica.

A pesquisa geral é definida como diária. Ela é realizada a todo tempo, através de observação e perspicácia. Para Seger (2006), tudo que é absorvido durante o dia, principalmente se o escritor tiver outra ocupação, como médico, corretor de imóveis ou até professor, pode ser aplicado em ocasiões em que o personagem desenvolvido faz parte de tais ambientes. Segundo ela, um dos ensinamentos na área de desenvolvimento de roteiro é valorizar a escrita sobre o que o autor tem conhecimento prévio.

Para isso, a constante observação da vida, como uma pesquisa geral, fornecem detalhes que poderiam levar meses, ou até anos, para uma pessoa sem experiência adquirir. Exemplificando essa situação, Seger (2006) conta o caso de Carl Sautter, autor de *Classe Operária* e *How to Sell Your Screenplay: The Real Rules of Film and Television*, que é incumbido de escrever um roteiro sobre um grupo de jovens que viajava para Fort Lauderdale nas férias de primavera, porém, acabam parando em uma cidade com um acontecimento específico, folclórico do lugar. Apesar de não ser o ponto central da história, Sautter descreveu tantos detalhes do evento nativo, que decidiu modificar o cenário da trama para o da cidade, em vez do Fort Lauderdale.

Queriam um filme sobre quatro garotas que iam a Fort Lauderdale para umas férias de primavera. Era uma ideia legal, mas descobri que ele nunca tinha ido a Fort Lauderdale durante as férias de primavera. Então ele disse: 'é uma pena não poder ir pra lá essa semana, é semana da panqueca'. Essa cidadzinha estava no festival anual de panquecas. Ele começou a descrever todas as coisas que as pessoas de lá fazem com panquecas, todos os detalhes do festival. E eu disse, 'Aí está a história.' É um cenário incrível pra um filme. Por que escrever uma história que duas mil pessoas poderiam escrever melhor que você? Escreva sobre algo que você conhece. (SEGER, 2006, p. 9).

Já Weiland (2023) parte de um apontamento pertinente em relação à estrutura abordada no início deste trabalho, sobre narrativa. Por vezes, o personagem e a trama podem ser vistos com diferenças em importância, inclusive sendo classificados como entidades distintas. De acordo com ela, tal comportamento não poderia estar mais errado. Isso pois ambos são inseparáveis um do outro para que a narrativa aconteça de forma orgânica. Caso aconteça um tratamento independente entre os dois, Weiland (2023) afirma que corre-se o risco de obter elementos narrativos excepcionais, mas que, de forma geral, não atinge sua excelência.

Weiland (2023) especifica que a trama é impulsionada pelo personagem, e a mesma também molda o arco do personagem. A trama se movimenta a partir das ações e reações do personagem, ele conduz a trama e a trama molda seu arco de desenvolvimento. Tal dinâmica nos leva a introduzir também a ligação entre o tema e o arco do personagem, os quais segundo Weiland (2023) são na verdade a mesma característica.

A autora desenvolve um argumento ressaltando a natureza simbiótica dos primeiros pontos abordados, trama, personagem e tema, apontando que o desafio é equilibrar tais aspectos em uma única estória, mas que estando os três interligados, o processo de desenvolvimento geral se torna simplificado. Weiland (2023) diz que entender a relação entre estes três pontos, beneficia o desenvolvimento de cada um deles. Para entender essa relação, é explorada a natureza do arco e sua função em uma narrativa.

Weiland (2023) apresenta três possibilidades de arcos para a construção de um personagem, com algumas variações primárias em cada um. O primeiro é chamado de 'Arco de mudança positiva'. É o mais popular, e às vezes o mais impactante. Neste arco, o personagem começa a estória com diversos níveis de negação e insatisfação pessoal. Com o andar da jornada, ele será forçado a enfrentar suas crenças sobre o mundo e si mesmo, para que, ao fim, ele vença seus inimigos internos, e por consequência, externos, encerrando o arco com uma mudança positiva.

O segundo, Weiland (2023) chama de '*Arco Plano*', onde o personagem inicia já como herói, essencialmente completo em si mesmo. Não precisa ter um crescimento pessoal para conquistar sua força interior, e sofre uma mínima

transformação durante a jornada, fazendo com que seu arco de evolução seja plano. É mais um catalisador de mudanças para os que estão ao seu redor, e o mundo em si.

O terceiro, chama-se 'Arco de mudança negativa', uma variação maior do que outros arcos. Neste o ponto principal é representar o inverso do arco de mudança positiva. Aqui, o personagem termina a história pior do que começou, sem superar suas falhas e evoluir positivamente. Em favor, e necessidade, da análise realizada no último capítulo, nos atentarmos somente ao Arco de mudança positiva, o qual consiste o personagem Andor, da série analisada.

Para a autora, o arco de mudança trata, em sua essência, de um objetivo frustrado do protagonista, ele quer algo, mas não consegue alcançá-lo, dessa forma continua tentando. Para que ele evolua positivamente, é necessário que comece com algum tipo de carência em sua vida. Ele não é completo, porém, não por conta da ausência de algo externo. Geralmente, o personagem sente que tem essa ausência.

Seu personagem pode nem sequer perceber que possui um problema. No Primeiro Ato, sua compreensão de suas deficiências será, na melhor das hipóteses, vaga. Ele pode não se sentir prejudicado ou mesmo entrar em negação sobre a Mentira, até que o Evento Incitante (por volta dos 12%) e/ou o Primeiro Ponto de Trama (por volta dos 25%) abale seu mundo e comece a despir suas defesas. (WEILAND, 2023. p. 127).

Para isso, é preciso que o personagem inicie com a crença em uma mentira, e Weiland (2023) explica o que ela é, citando a personagem Jane Eyre.

A mentira é uma crença específica, que você deve ser capaz de expressar em uma frase curta. Pode incluir alguns qualificadores, assim como a de Jane Eyre. A Mentira básica dela é a de que ela não é digna de ser amada, porém qualificada pela crença adicional de que ela só pode merecer o amor se estiver disposta a escravizar-se aos outros, física e emocionalmente. (WEILAND, 2023, p. 154).

Outra questão a se analisar é a presença de dois pontos. O primeiro é saber desenvolver os sintomas dessas mentiras. Weiland (2023) ensina que é necessário verificar a trama e atestar se a mentira é evidente no conflito. O segundo ponto é observar as ações do personagem, e suas reações, como medo, dor extrema, incapacidade de perdoar, culpa, segredos horríveis, vergonha por algo feito ou sofrido. Estes são alguns exemplos de sintomas, mas não são a mentira em si.

É possível aplicar o protagonista tendo conhecimento dos sintomas de sua mentira, mesmo não reconhecendo a mentira em si. Ele pode, na verdade, buscar apenas se livrar dos sintomas negativos, e não ser capaz, pois não tem o necessário para superar sua crença fundamental na Mentira. Weiland (2023) usa um de seus trabalhos para exemplificar esse mecanismo narrativo.

Por exemplo, em meu romance medieval *Behold the Dawn* [Contemple o Amanhecer], a mentira do protagonista Marcus Annan é que alguns pecados são grandes demais para serem perdoados. Seus sintomas são culpa, vergonha, segredos e um estilo de vida destrutivo. Ele quer ser perdoado e encontrar felicidade e realização, mas simplesmente não consegue superar a Mentira. (WEILAND, 2023, p. 162).

Para analisar a escrita de um bom personagem, relacionado à mentira e seus indícios, a autora sintetiza sete perguntas a se fazer. Primeiro, que equívoco seu protagonista tem sobre si mesmo ou sobre o mundo. Segundo, como resultado, o que está faltando a ele no sentido mental, emocional ou espiritual. Terceiro, como a Mentira interior se reflete no mundo exterior do personagem. Quarto, quando a história começa, a Mentira está fazendo de sua vida uma miséria. Quinto, em caso afirmativo, como. Sexto, se não, o evento incitante e/ou o primeiro ponto da trama começarão a desconfortá-lo como resultado de sua mentira. Sétimo, a mentira do seu personagem requer algum qualificador para estreitar seu foco. E oitavo, quais são os sintomas da mentira do seu personagem.

A partir destas perguntas pode-se estabelecer a estrutura para o conflito da trama. Weiland (2023) trata essa mentira do personagem como a base para o arco. É o problema do seu mundo. E quando o personagem entende o que está errado, ele começa a descobrir como consertar o erro.

Após tais pontos, Weiland (2023) apresenta uma segunda parte da estrutura a ser analisada, onde ela coloca o combate entre o que o personagem deseja, e o que ele necessita. A primeira intersecção entre o arco do personagem e a trama acontece no objetivo do personagem na história. Qual é o seu objetivo, sobreviver, dominar o mundo, encontrar uma pessoa, morrer? A história sempre se inicia com o objetivo do personagem, porém, esse objetivo diz a respeito da trama e do personagem. Weiland (2023) reafirma que não é suficiente inventar um objetivo superficial só para alimentar a narrativa. O objetivo precisa ser um reflexo do que importa profundamente para o personagem.

O que o personagem deseja, segundo Weiland (2023) é quase sempre algo externo, algo físico. Ele pode tentar preencher seu vazio interior com soluções exteriores. Tenta conseguir um novo emprego, aquela nova esposa-troféu, aquele novo conjunto de tacos de golfe, e depois que conseguir, tudo será perfeito. Ele será rico, poderoso, amado, respeitado e realizado, mas, no fim, ele só estará perseguindo objetivos que agravam sua mentira.

Por último, o que o personagem necessita. A resposta de Weiland (2023) é em uma palavra, a verdade. O personagem precisa da verdade, como um antídoto para sua mentira. É possível que ele deixe passar essa verdade e não compreendê-la, e nesse caso, ele pode nunca se libertar de sua prisão interior, do que deseja, mas não necessita, talvez ficando até pior.

Ao contrário do que ele deseja, Weiland (2023) estabelece que o que o personagem precisa não é algo físico, embora esse possa se manifestar fisicamente durante a trama. É um reconhecimento, e em muitas histórias ele não muda a sua vida externa, mas sempre transformará a si mesmo e o seu redor. Weiland (2023) deixa também explícito que isso pode ter um impacto no roteiro, afetando a conclusão da trama.

O que seu personagem Necessita pode impedir o que ele Deseja. Invariavelmente, ele chegará ao ponto em que estará disposto a sacrificar o que Deseja para garantir o que Necessita. Às vezes, a história terá que terminar num tom agriado de ganho interior e perda exterior. Mas, outras vezes, uma vez que o personagem tenha abraçado o que Necessita, ele ficará ainda mais fortalecido em sua busca pelo que ele Deseja – permitindo-lhe, no final, harmonizar seus objetivos internos e externos. (WEILAND, 2023, p. 264).

Aqui também existe o exercício de responder algumas perguntas para verificar a autenticidade e qualidade do conflito que está sendo escrito. De acordo com Weiland (2023) são dez perguntas. A primeira é como a mentira está atravancando seu personagem. A segunda questiona de que modo a mentira está fazendo seu personagem infeliz ou insatisfeito. A terceira pergunta de que verdade seu personagem necessita para refutar a mentira. A quarta aborda o como ele aprenderá esta verdade. A quinta se preocupa com o que seu personagem deseja acima de tudo.

A sexta entra no contexto de como o objetivo da trama está relacionado ou é uma extensão do que ele deseja. A sétima investiga se ele acredita que o que

deseja resolverá seus problemas pessoais. A oitava explora se o que ele deseja está impedindo-o de chegar ao que ele necessita. A nona busca saber se o que ele necessita impede que ele obtenha o que deseja – ou ele só será capaz de obter o que deseja depois que ele encontrou o que necessita. E a décima encerra com o como a vida de seu personagem será diferente quando ele aceitar o que necessita.

Para Weiland (2023) esse conflito interno é a guerra silenciosa que diz respeito a quem o personagem é, mas também, é a gasolina no motor do conflito externo da trama. Se a história tiver os dois elementos trabalhando em conjunto, a trama e o personagem estarão em um caminho para a harmonia perfeita.

Por fim, Weiland (2023) apresenta um terceiro elemento importante para a construção de um personagem convincente, que ela chama de o fantasma de seu personagem. Qual a razão do personagem acreditar em sua mentira? Para descobrir, deve-se começar a buscar algo fantasmagórico no passado do personagem.

No universo cinematográfico, esse ‘fantasma’ é um termo que representa algo no passado do personagem que o assombra, também podendo encontrar a palavra ‘ferida’. Essa ferida pode ser algo horrível, como um massacre ou violência de algum tipo, ou algo mais comum, como um término de relacionamento. Quanto maior o fantasma, maior a mentira, e maior o arco.

O fantasma ainda tem diferentes maneiras de ser exposto na trama. Weiland (2023) diz que alguns podem preferir explorá-los aos poucos, fazendo do Fantasma um mistério.

O Fantasma muitas vezes fará parte da história pregressa (*backstory*) de seu personagem, e os leitores o descobrirão pouco a pouco. Nesses casos, o Fantasma geralmente fornece um mistério tentador. O motivo por trás da crença de seu personagem na Mentira atrai a curiosidade dos leitores, e você pode induzi-los durante a maior parte do livro só com pequenas pistas, até que finalmente o Fantasma seja apresentado em uma grande revelação no final. Em outras histórias, talvez nunca descubramos os detalhes sobre o Fantasma. O personagem pode ter um passado obviamente significativo, mas permanece envolto em segredo. Ou seu passado, em si, pode não parecer tão interessante, mesmo que obviamente tenha contribuído de alguma forma para sua Mentira, e o autor opte por não revelá-lo. (WEILAND, 2023, p. 355).

Mas outros, podem explicá-lo já no início da história, como um resumo de história de origem. Neste caso, o fantasma é uma história autossuficiente, que explica as motivações do Personagem antes da história verdadeira da obra. Aqui,

Weiland (2023) lembra que o Personagem não começará a trama acreditando em uma Mentira, afinal, as razões para sua existência ainda não aconteceram.

Podemos também relacionar essa mentira, o fantasma, e seu lugar na trama com uma importância que Seger (2006) afirma existir no processo de criação de personagem, o contexto. O autor diz que o personagem não existe sem seu entorno, alguém que cresce na pobreza, numa fazenda, será diferente de quem cresceu na riqueza, em uma cidade grande. A nacionalidade cultural também é algo a se contar. Uma importante parte deste contexto é a influência cultural do Personagem. Seger (2006) explica o impacto de contextos étnicos.

Todo personagem tem contextos étnicos. Se você é a terceira geração de americanos originários da Suécia-Alemanha (como eu), a influência desse contexto talvez seja mínima. Se você é a primeira geração de negros jamaicanos, o contexto étnico pode determinar comportamentos, posturas, expressões emocionais e filosofia de vida. (SEGER, 2006, p. 10).

É a cultura que determina o ritmo da fala, da gramática e o vocabulário. Seger (2006) se aprofunda também na questão da localização. Ela afirma que muitos escritores situam suas histórias em locais familiares, lugares que visitaram, ou viveram por um tempo. Isso porque quanto mais familiar, menos pesquisa precisa ser feita. Mesmo assim, alguns descobrem que precisam retornar ao local para pesquisas específicas. A localização afeta diferentes aspectos do personagem.

No filme "A Testemunha" o ritmo frenético da Filadélfia é diferente do ritmo pacato da fazenda dos Amish. No filme "O cavaleiro Elétrico" o ritmo do oeste é diferente do ritmo de Nova Iorque no filme "Uma secretária de Futuro". Cada ritmo terá um efeito sobre os personagens. Se você estivesse escrevendo "Rain, O Pecado da Carne", de Somerset Maugham (transformado posteriormente em dois filmes), ou "A noite do Iguana", de Graham Greene, você iria querer transmitir a sensação opressiva do calor e humidade ou a sensação claustrofóbica da chuva constante nos trópicos. (SEGER, 2006, p. 15).

Outra opção que pode impactar o Personagem é sua profissão. Seger (2006) exemplifica com uma pessoa da Wall Street, que tem um ritmo de vida diferente de um fazendeiro de Iowa. Um analista de computador tem habilidades diferentes de um corredor olímpico. Um jardineiro e um pediatra têm posturas, valores e preocupações diferentes. São detalhes como esses que demonstram a importância da pesquisa específica para a construção de um personagem funcional.

CAPÍTULO 3 - STAR WARS

3.1 A Saga Star Wars

Este capítulo aborda a saga Star Wars, apresentando sua trama e contextualizando cada um dos filmes que formam a obra. Criada pelo diretor George Lucas, em 1977, a franquia de fantasia e ficção científica conta a história de uma galáxia em conflito contínuo pela liderança e pelo governo que deve comandar. Com uma linha principal de 9 filmes, a saga se iniciou com uma trilogia que conta a história da guerra entre o Império Galáctico (um governo totalitário e opressor, explorador de seu povo) e a Aliança Rebelde (formado por diversos povos da galáxia que buscam liberdade).

George Lucas, criador da saga, explica, em entrevista ao canal do Youtube *Moviefone* (2012), que a escolha de iniciar contando a história pelo episódio IV partiu após ele ter finalizado o roteiro do que seria um único filme, mas percebeu que era uma trama muito grande para uma única produção. Assim, o diretor dividiu o roteiro em seis filmes, e decidiu gravar o começo do roteiro, que se tornou episódio IV, que já é a metade da história. A razão disto também é explicada por Lucas. Ele afirma que não gosta de começar pelo início, pois há muita explicação, ou exposição, da história e do universo da saga, para fazer ao espectador. Para Lucas, sua linha de ação é iniciar logo no meio da ação.

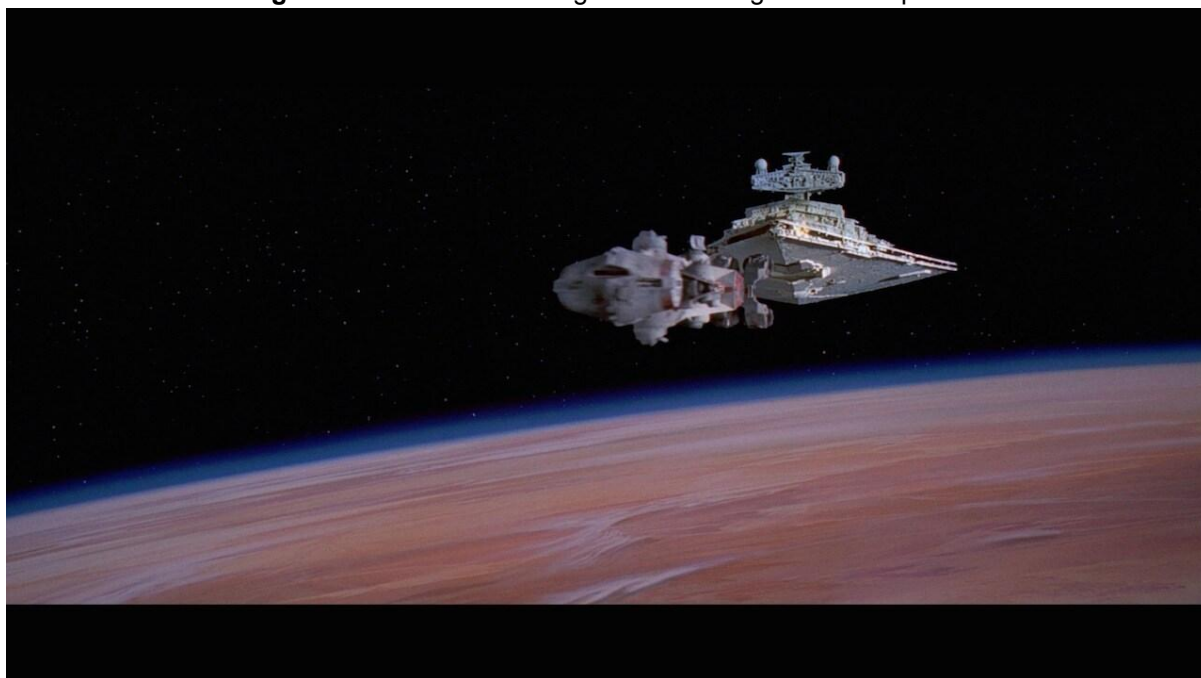
3.1.1 Star Wars: episódio IV - Uma Nova Esperança

O primeiro filme dessa trilogia é *Star Wars: episódio IV - Uma Nova Esperança*, foi lançado em 1977, e é resumido pelo site oficial Star Wars como uma jornada que mudará a galáxia.

Em *Star Wars: Episódio IV - Uma Nova Esperança*, Luke Skywalker inicia uma jornada que mudará a galáxia. Dezenove anos após a formação do Império, Luke se vê envolvido na luta da Aliança Rebelde ao conhecer Obi-Wan Kenobi, que viveu anos isolado no planeta desértico Tatooine. Obi-Wan inicia o treinamento Jedi de Luke, que se junta a ele em uma ousada missão para resgatar a bela líder rebelde, Princesa Leia, das garras de Darth Vader e do maligno Império. (starwars.com, 2025, tradução nossa).

O filme se inicia com uma nave da Aliança Rebelde sendo perseguida por uma nave de guerra do Império, no espaço acima da órbita do planeta Tatooine, um planeta constituído por desertos, pobre e distante. O veículo da Aliança é alvejado e invadido por tropas imperiais. Em um movimento de urgência, a nave envia uma mensagem de socorro para o planeta.

Figura 3 - Nave Rebelde foge de nave de guerra do Império



Fonte: Site oficial Star Wars, 2025

Conforme acima, alguns personagens se destacam e são os pontos de vista aos quais se segue durante a trama. O personagem principal é o jovem *Luke Skywalker*, um fazendeiro que mora em Tatooine e quer mais para sua vida do que ser fazendeiro. Após ser atacado por um grupo de indígenas do deserto, ele é salvo por outro personagem marcante, *Obi-Wan Kenobi*, um mestre e cavaleiro Jedi, membro da antiga ordem Jedi, já extinta. Estes eram guerreiros com poderes sobrenaturais, que defendiam a paz e justiça na galáxia. Obi-Wan vive escondido no planeta, disfarçado, para que o seu algoz, guerreiro sombrio e um dos líderes do Império Galáctico, *Darth Vader* não o encontre. Depois de resgatar o jovem, os dois são os personagens que recebem a mensagem que foi enviada da nave rebelde, e partem para uma jornada que, como o site oficial Star Wars indica acima, mudará a galáxia.

Figura 4 - Obi-Wan Kenobi conversa com Luke Skywalker

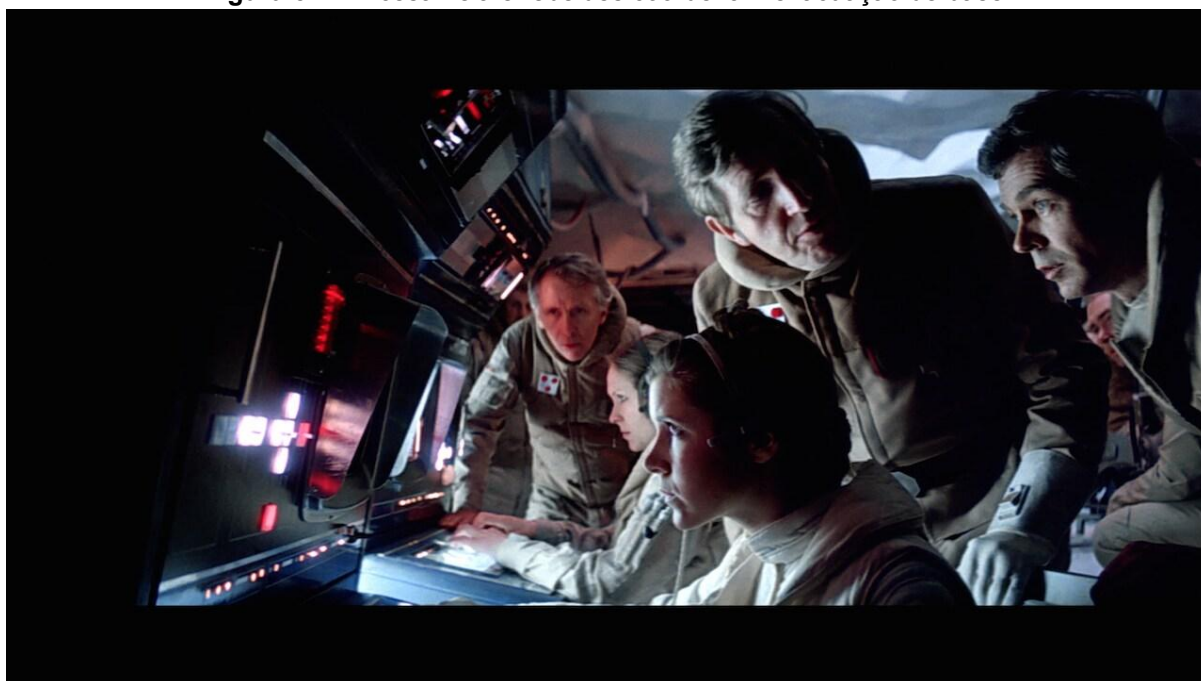


Fonte: Site oficial Star Wars, 2025

3.1.2 Star Wars: episódio V - O Império Contra-Ataca

O segundo filme desta trilogia chama-se *Star Wars: episódio V - O Império Contra-Ataca*. Sua estréia se deu em 1980. Após a vitória da Aliança Rebelde sobre o Império, no filme anterior, o governo se afasta, reagrupa, e realiza um grande contra-ataque contra uma das maiores bases de comando da Aliança.

Figura 5 - Princesa Leia e rebeldes coordenam evacuação de base



Fonte: Site oficial Star Wars, 2025.

O filme se inicia com a Aliança Rebelde, no planeta glacial *Hoth*, organizando uma evacuação completa da base *Echo* antes que as forças imperiais, lideradas pelo guerreiro sombrio Darth Vader, os alcancem. Luke Skywalker, agora um rebelde, piloto e experiente, durante uma missão em uma nevasca, tem uma visão de seu antigo mestre, Obi-Wan Kenobi, o indicando para ir ao planeta *Dagobah*, para continuar seu treino Jedi com um mestre chamado *Yoda*. O site oficial de Star Wars resume a trama do filme de forma bem concisa.

Após a destruição da Estrela da Morte, as forças imperiais continuam a perseguir os rebeldes. Depois da derrota da Rebelião no planeta gelado Hoth, Luke viaja para o planeta Dagobah para treinar com o Mestre Jedi Yoda, que viveu escondido desde a queda da República. Numa tentativa de converter Luke para o lado sombrio, Darth Vader atrai o jovem Skywalker para uma armadilha na Cidade das Nuvens de Beshpin. (starwars.com, 2025, tradução nossa).

O elenco de personagens é expandido neste filme, pois alguns não conseguem chegar até o final do filme anterior, morrendo durante a jornada, enquanto outros novos fazem sua entrada na trama e se tornam novos pilares para a trama.

Figura 6 - Soldados se preparam para defender a base



Fonte: Site oficial Star Wars, 2025.

3.1.3 Star Wars: episódio VI - Retorno do Jedi

O terceiro filme da trilogia, lançado em 1983, se chama *Star Wars: episódio VI - Retorno do Jedi*, e mostra o final de uma guerra em nível galáctico que culminou na destruição de um planeta inteiro e gerou várias frentes de batalha. O filme se inicia de forma diferente dos outros, pois começa com uma cena da perspectiva dos imperiais. Uma nave de guerra imperial se aproxima da nova estação de batalha, ainda em construção, chamada de *Estrela da Morte*, e uma nave menor é escoltada por caças até pousar na estação.

Figura 7 - Nave de guerra imperial e Estrela da Morte



Fonte: Site oficial Star Wars, 2025.

Da nave desce o guerreiro sombrio Darth Vader, para acelerar a construção da estação. Com intimidações e ameaças, o vilão impõe sua vontade, em sua busca por derrotar a Aliança Rebelde e encerrar a guerra.

Figura 8 - Darth Vader e oficiais Imperiais



Fonte: Site oficial Star Wars, 2025.

O site oficial de Star Wars resume o filme como um momento decisivo para os dois lados da luta.

Após uma rápida viagem de volta a Tatooine, Luke Skywalker, Leia Organa e Han Solo se reencontram e se juntam à crescente frota rebelde para derrotar o Império do mal de uma vez por todas. Mas o Império também está tramando. O Imperador Palpatine comanda suas tropas a bordo da recém-construída Estrela da Morte, estacionada acima da lua florestal de Endor, onde os rebeldes — e alguns amigos peludos improváveis — resistem ao Império. Enquanto Luke Skywalker confronta Darth Vader na Estrela da Morte mais uma vez, Han lidera uma equipe para destruir um escudo que protege a estação de batalha, para que a frota rebelde possa destruí-la novamente e finalmente pôr fim à guerra.... (starwars.com, 2025, tradução nossa).

Dessa forma, encerra-se a trilogia chamada oficialmente de 'Trilogia original'. Porém, o criador George Lucas ainda não encerrou a saga. Mais de uma década depois, exatamente 16 (dezesseis) anos após o fim da trilogia original, iniciava-se a segunda trilogia, a qual desenvolve sua trama décadas antes do episódio IV, trocando o cenário contextual. Desta forma, George Lucas escolhe explorar a saga de forma não linear, ou seja, dando um salto ao passado.

3.1.4 Star Wars: episódio I - A Ameaça Fantasma

Nestes três filmes, episódios I, II e III, a República Galáctica, pré governo imperial, ainda está vigente, e os cavaleiros Jedi, que compõem uma Ordem de indivíduos, ainda existem em grande quantidade. O primeiro filme desta nova trilogia, chamada '*Trilogia prequela*', foi lançado em 1999, e tem o nome de *Star Wars: episódio I - A Ameaça Fantasma*. O site oficial Star Wars resume o filme como uma experiência das ações heróicas e inesquecíveis.

[...] Testemunhe os primeiros passos decisivos na jornada de Anakin Skywalker. Presos no planeta desértico Tatooine após resgatarem a jovem Rainha Amidala da iminente invasão de Naboo, o aprendiz Jedi Obi-Wan Kenobi e seu Mestre Jedi Qui-Gon Jinn descobrem Anakin, de nove anos, que possui uma força incomum na Força. Anakin vence uma emocionante corrida de Pods e, com ela, conquista sua liberdade ao deixar seu lar para ser treinado como Jedi. Os heróis retornam a Naboo, onde Anakin e a Rainha enfrentam forças de invasão massivas, enquanto os dois Jedi lutam contra um inimigo mortal chamado Darth Maul. Somente então eles percebem que a invasão é apenas o primeiro passo de um plano sinistro das forças das trevas ressurgentes conhecidas como Sith. (starwars.com, 2025, tradução nossa).

O filme inicia-se com uma nave republicana se aproximando de uma nave de combate estacionada acima da órbita do planeta florestal *Naboo*. A nave é uma de muitas pertencentes à Federação de Comércio, uma organização corporativa que gerencia o transporte interestelar de materiais. De forma forçada, a Federação realizou um bloqueio militar no planeta, o qual não permite a entrada ou saída de qualquer coisa ou pessoa de Naboo, para forçar a participação de seu governo no conglomerado. Sendo assim, a república envia uma nave contendo dois negociadores, para tentar, de forma pacífica, dissolver a situação.

Figura 9 - Nave da Federação de Comércio

Fonte: Print elaborado pelo autor da pesquisa.

Após pousarem na nave da Federação e desembarcarem os negociadores, o veículo da República é destruído pela Federação. Assim se descobre que os negociadores, na verdade, são dois Jedi enviados pela Ordem Jedi, e um deles, é o ainda jovem Obi-Wan Kenobi, futuro mestre de Luke Skywalker, protagonista da trilogia original. Juntos, Obi-Wan e seu mestre, Qui-Gon Jinn, devem agora ajudar a libertar o planeta.

Figura 10 - Jovem Obi-Wan Kenobi e Qui-Gon Jinn

Fonte: Print elaborado pelo autor da pesquisa.

3.1.5 Star Wars: episódio II - Ataque do Clones

O segundo filme desta trilogia se chama *Star Wars: episódio II - Ataque dos Clones*, lançado em 2002, se passa 10 (dez) anos após o episódio I. Após os acontecimentos do capítulo anterior, a estabilidade na galáxia está ameaçada, e a paz é frágil. Obi-Wan Kenobi tomou o garoto Anakin Skywalker sob sua tutoria e o treinou para ser um cavaleiro Jedi. O site oficial de Star Wars apresenta o filme como um conflito que afeta milhares de sistemas planetários.

[...] Dez anos após a invasão de Naboo, a galáxia está à beira de uma guerra civil. Sob a liderança de um Jedi renegado chamado Conde Dooku, milhares de sistemas solares ameaçam se separar da República Galáctica. Quando a senadora Padmé Amidala, ex-rainha de Naboo, sofre uma tentativa de assassinato, o jovem Jedi Anakin Skywalker, de vinte anos, é designado para protegê-la. No decorrer de sua missão, Anakin descobre seu amor por Padmé, bem como seu próprio lado sombrio. Logo, Anakin, Padmé e Obi-Wan Kenobi se veem envolvidos no coração do movimento Separatista e no início das Guerras Clônicas. (starwars.com, 2025, tradução nossa).

O filme se inicia com três naves de *Naboo* se aproximando do planeta central da civilização galáctica, *Coruscant*, um planeta totalmente coberto de cidades e blocos urbanos. Ao pousar no planeta, a rainha *Amidala*, líder do planeta *Naboo*, ao desembarcar da nave, sofre um ataque surpresa, uma tentativa de assassinato, quando sua nave explode por conta de uma bomba escondida. Porém, antecipando um possível ataque, uma sócia foi colocada no lugar da rainha, e essa morreu no ataque.

Figura 11 - Nave de Naboo no planeta Coruscant



Fonte: Print elaborado pelo autor da pesquisa.

A cena seguinte mostra uma reunião entre os cavaleiros Jedi e o Chanceler Supremo da República *Palpatine*, o líder direto do governo democrático galáctico, discutindo como reverter, ou enfrentar, se necessário, uma divisão na sociedade galáctica que leve à guerra. Ao fim da reunião, sob a ordem do Chanceler, os cavaleiros Jedi Obi-Wan Kenobi e Anakin Skywalker, agora um aprendiz Jedi mais experiente, recebem a missão de proteger a rainha até que se encontre o criminoso que tentou assassiná-la.

Figura 12 - Obi-Wan Kenobi e Anakin Skywalker



Fonte: Print elaborado pelo autor da pesquisa.

Como dito pelo site oficial Star Wars, os eventos deste episódio levam a galáxia a um momento de tensão que a faz voltar ao seu estado descrito no início do capítulo três deste trabalho, uma galáxia em constante conflito.

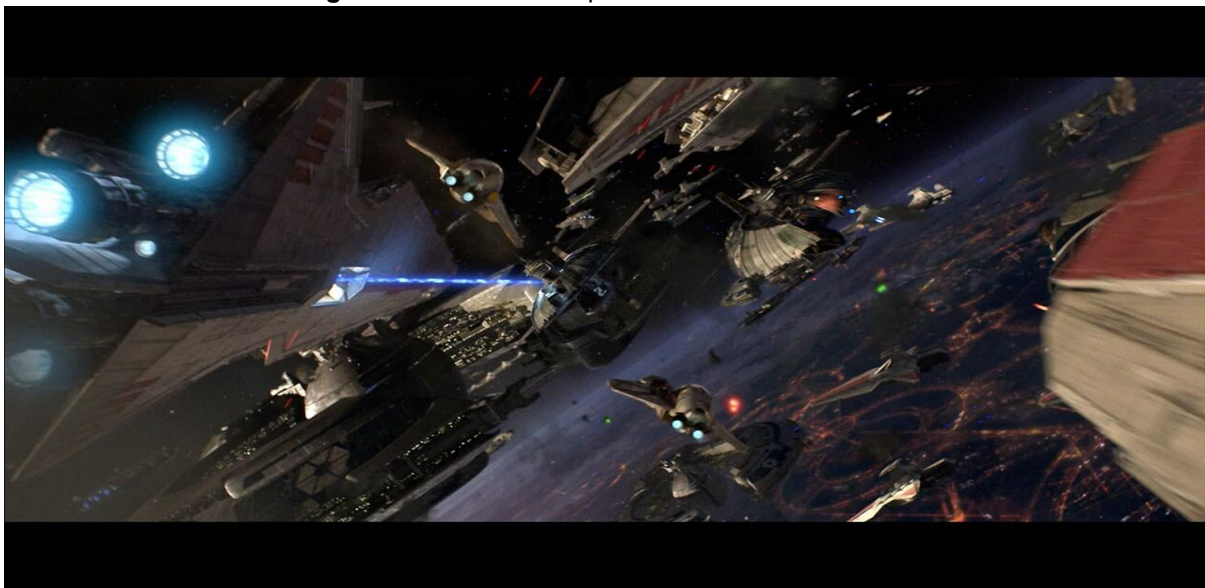
3.1.6 Star Wars: episódio III - A Vingança dos Sith

Encerrando a segunda trilogia, o filme *Star Wars: episódio III - A Vingança dos Sith*, lançado em 2005, parte para um cenário de guerra já profundo e prepara vários núcleos dramáticos para sua conclusão. A galáxia se dividiu em duas frentes, o governo da República Galáctica e o movimento da Aliança Separatista, chamado de *Confederação de Sistemas Independentes*. O site oficial de Star Wars indica o filme como uma jornada pela guerra de proporções galácticas.

[...] Anos após o início das Guerras Clônicas, os nobres Cavaleiros Jedi lideram um enorme exército de clones em uma batalha galáctica contra os Separatistas. Quando os sinistros Sith revelam um plano milenar para dominar a galáxia, a República desmorona e, de suas cinzas, surge o maligno Império Galáctico. O herói Jedi Anakin Skywalker é seduzido pelo lado sombrio da Força e se torna o novo aprendiz do Imperador – Darth Vader. Os Jedi são dizimados, e Obi-Wan Kenobi e o Mestre Jedi Yoda são forçados a se esconder. (starwars.com, 2025, tradução nossa).

Este episódio se inicia com dois caças Jedi navegando por naves de guerra da República, até revelar um cenário de combate espacial de grande proporções, acima da órbita do planeta central Coruscant. Mais a frente mostra-se que os pilotos dos caças são Obi-Wan Kenobi e Anakin Skywalker, em uma missão especial de resgate ao Chanceler Supremo *Palpatine*, que foi capturado pelo general do exército separatista, *Grievous*, e mantido preso a bordo de uma nave de guerra separatista.

Figura 13 - Combate espacial acima de Coruscant



Fonte: Site oficial Star Wars, 2025.

Após a missão, os Jedi e o Chanceler resgatado, retornam para Coruscant, realizam uma reunião sobre a guerra em proporções galácticas e Anakin se encontra com a ex-Rainha Amidala, agora senadora Padmé, com quem o Jedi se casou.

Figura 14 - Anakin e Obi-Wan salvam Chanceler Palpatine



Fonte: Site oficial Star Wars, 2025.

Os acontecimentos deste terceiro episódio foram, conforme a apresentação do site oficial de Star Wars acima, decisivos para os personagens, para a galáxia, e levam o cenário até o episódio IV, já explicado anteriormente, sendo a República transformada em Império, encerrando um ciclo narrativo o qual George Lucas iniciou em 1977, com a criação da saga. Entretanto, a saga em si não termina com estas seis produções, pois sete anos após o lançamento do episódio III, George Lucas realiza um acordo de venda da franquia Star Wars para a empresa de entretenimento *Disney*.

De acordo com o site jornalístico Omelete (2012), as negociações aconteceram em sigilo, até tornar-se público, em 2012, pelo valor de US\$ 4,05 bilhões. A Lucasfilm, estúdio criado por George Lucas para produzir os filmes da saga, é vendida e passa a ser presidida pela co-presidente de conselho do estúdio de Lucas, Kathleen Kennedy, se reportando diretamente à presidência do conselho da Disney, realizada - na época - por Alan Horn.

3.1.7 Star Wars: episódio VII - O Despertar da Força

Após esse percurso, surge um novo projeto, ou melhor, uma nova trilogia, chamada de '*trilogia sequencial*'. Dessa forma, em 2015 é lançado o primeiro capítulo de uma nova trama, intitulada *Star Wars: episódio VII - O Despertar da Força*, com um novo contexto narrativo e novos personagens.

A nova detentora da franquia buscou uma continuação para a trilogia original, optando por dar um salto de 30 anos dentro do universo, partindo do episódio VI. Segundo o site oficial de Star Wars, novos inimigos se levantaram das cinzas do império.

Trinta anos após a destruição da segunda Estrela da Morte, a sinistra Primeira Ordem, comandada pelo misterioso Snoke e seu aprendiz Kylo Ren, ressurge das cinzas do Império. A Resistência, liderada pela General Leia Organa, tenta frustrar a ameaça da Primeira Ordem, mas precisa desesperadamente de ajuda. Rey, uma catadora de sucata do deserto, e Finn, um ex-stormtrooper, unem forças com Han Solo e Chewbacca em uma missão desesperada para devolver à Resistência um droide BB-Unit com um mapa para Luke Skywalker. (starwars.com, 2025, tradução nossa).

O filme se inicia com uma nave, carregando uma tropa de soldados do movimento chamado de *Primeira Ordem*, descendo em um planeta árido em busca de um tipo de artefato. Após a derrota do Império e vitória da Aliança Rebelde, foi estabelecida uma nova República, buscando restabelecer a liberdade.

Figura 15 - Nave da Primeira Ordem com tropa de soldados



Fonte: Site oficial Star Wars, 2025.

Na vila do planeta árido, um piloto da nova República, Poe Dameron, recebe o artefato misterioso, e tenta fugir dos soldados invasores. No entanto, ele é capturado por Kylo Ren, um guerreiro sombrio que está em uma busca pela localização de Luke Skywalker, agora um mestre Jedi desaparecido. Após a chacina da vila, o soldado Finn, membro da Primeira Ordem, decide desertar e, com a ajuda do piloto capturado, retornam ao planeta árido. Ao vagar pelo planeta, Finn encontra

uma sucateira adulta, chamada Rey, e a partir deste momento, os três iniciam uma jornada de descoberta e reencontro com antigos rostos.

Figura 16 - Finn e Rey conversam



Fonte: Site oficial Star Wars, 2025.

O filme marca o início de uma nova história, inserida em um contexto diferente dos antigos.

3.1.8 Star Wars: episódio VIII - Os Últimos Jedi

Após este capítulo, adentra-se no chamado *Star Wars: episódio VIII - Os Últimos Jedi*. Lançado em 2017, o filme se passa imediatamente após o momento em que o episódio VII termina. O site oficial de Star Wars resume o filme como uma perseguição implacável.

A Resistência precisa desesperadamente de ajuda quando se vê implacavelmente perseguida pela Primeira Ordem. Enquanto Rey viaja para um planeta remoto chamado Ahch-To para recrutar Luke Skywalker para a Resistência, Finn e Rose, uma mecânica, partem em sua própria missão na esperança de ajudar a Resistência a finalmente escapar da Primeira Ordem. Mas todos acabam no planeta salgado de Crait para uma última batalha. (starwars.com, 2025, tradução nossa).

Este filme se inicia com Rey entregando o sabre de luz para *Luke Skywalker*, buscando que ele a treine. Porém, surpreendentemente, o mestre Jedi joga fora o sabre de luz e se recusa a treinar a sucateira. Enquanto Rey tenta convencê-lo a treiná-la, uma nave da *Resistência*, com os líderes do movimento presentes, é perseguida por uma nave de guerra da *Primeira Ordem* e Finn é enviado em uma

missão secreta para buscar mais combustível e ajudar a nave a fugir definitivamente.

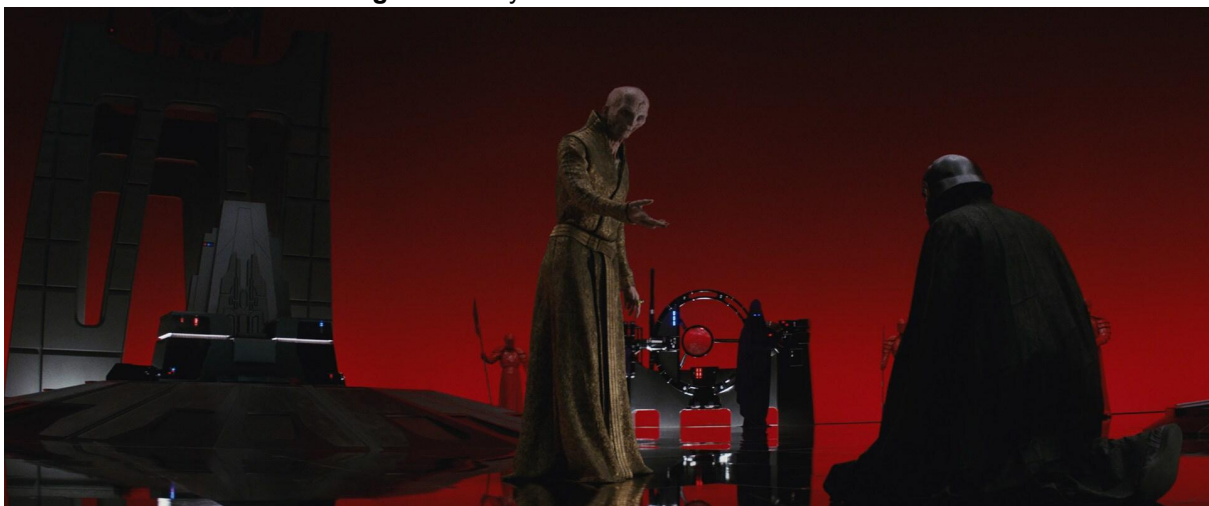
Figura 17 - Mestre Jedi Luke Skywalker



Fonte: Site oficial Star Wars, 2025.

Já do lado dos vilões, Kylo Ren começa a entrar em conflito com seu mestre sombrio *Snoke* e outros líderes da Primeira Ordem. Ren fica indeciso, pois agora ele deve matar sua mãe, Leia, líder da Resistência, enquanto também busca descobrir o paradeiro de *Luke Skywalker*, seu antigo mestre, para eliminá-lo.

Figura 18 - Kylo Ren conversa com Snoke



Fonte: Site oficial Star Wars, 2025.

3.1.9 Star Wars: episódio IX - A Ascensão Skywalker

Este é o último capítulo da saga principal, incumbido de encerrar diversas linhas dramáticas desenvolvidas durante os episódios anteriores, fechando uma trama de mais de 30 anos. Desta vez, o site oficial de Star Wars fala sobre o filme de uma perspectiva cinematográfica.

A Lucasfilm e o diretor J.J. Abrams unem forças mais uma vez para levar os espectadores a uma jornada épica para uma galáxia muito, muito distante com Star Wars: A Ascensão Skywalker, a conclusão emocionante da saga Skywalker, na qual novas lendas nascerão e a batalha final pela liberdade ainda está por vir. (starwars.com, 2025, tradução nossa).

O filme começa com uma cena de *Kylo Ren*, no planeta vulcânico *Mustafar*, enfrentando soldados do planeta, buscando um artefato misterioso chamado *Sith Wayfinder*, que pode ser usado como bússola para encontrar um antigo planeta dos guerreiros sombrios Sith, chamado *Exegol*, de onde vem uma influência gerada pelo antigo imperador Palpatine.

Figura 19 - Kylo Ren no planeta Mustafar



Fonte: Site oficial Star Wars, 2025.

Ao mesmo tempo, Finn, Poe, Chewbacca, Klaud e o robô R2D2 vão até um colônia glacial buscando informações sobre a Primeira Ordem que podem ajudá-los a ganhar a guerra, obtidas por um espião.

Figura 20 - Rey conversa com Leia



Fonte: Site oficial Star Wars, 2025.

Enquanto isso, Rey começa a receber treinamento Jedi de sua nova mestra, Leia, irmã de Luke Skywalker.

3.1.10 Rogue One: Uma História Star Wars

Uma última obra necessária a se apresentar é o filme *Rogue One: Uma História Star Wars*. Apesar de não ser pertencente a linha principal da saga, este é de suma importância para compreender a série, pois foi neste filme onde o personagem principal da série, Cassian Andor, teve sua primeira aparição, e onde ocorre também o fim da história do personagem.

Lançado em 2016, o filme se passa em um momento específico do conflito entre a Aliança Rebelde e o Império, ou seja, inserido na trilogia original. Mais exatamente, a trama se desenvolve antes dos eventos do primeiro filme, episódio IV, e foca na história de Jin Erso, filha de um engenheiro imperial responsável pela construção da arma na estação espacial *Estrela da Morte*.

Quando criança, Jin testemunhou o assassinato de sua mãe, pelas mãos do império, e o sequestro de seu pai. Quando ela é recrutada, forçadamente, pela Aliança Rebelde, é enviada em uma missão de busca pelo seu pai, liderada pelo capitão da inteligência rebelde, Cassian Andor. O site oficial de Star Wars resume a trama como uma missão com heróis improváveis.

Em tempos de conflito, um grupo de heróis improváveis se une em uma missão para roubar os planos da Estrela da Morte, a arma de destruição definitiva do Império. Este evento crucial na cronologia de Star Wars reúne pessoas comuns que escolhem fazer coisas extraordinárias e, ao fazê-lo, tornam-se parte de algo maior do que elas mesmas. (starwars.com, 2025, tradução nossa).

O filme se inicia com uma nave imperial entrando em um planeta, desembarcando soldados de armaduras negras em uma missão de busca. O Império, na pessoa do personagem diretor *Krennic*, veio atrás do pai de Jin, *Galen Erso*, para que ele volte ao projeto da estação e ajude a completar o desenvolvimento da arma acoplada à estação. Após ver sua mãe ser morta pelos soldados, e seu pai capturado, Jin, ainda criança, é acolhida e treinada pelo rebelde extremista *Saw Gerrera*.

Figura 21 - Galen Erso é capturado pelo Império



Fonte: Site oficial Star Wars, 2025.

Ocorridos tais eventos, o filme dá um salto para a fase adulta de Jin, mostra a personagem cativa em uma prisão imperial. Durante uma troca de prisões, a rebelião a resgata e leva para a base secreta rebelde no planeta *Yavin*, onde ela recebe a missão de entrar em contato com Saw Guerrera, em conjunto com Cassian.

Figura 22 - Jin Erso e Cassian Andor em missão



Fonte: Site oficial Star Wars, 2025.

Em vista de ser o filme que deu origem ao personagem de Cassian, personagem principal da série, foi importante abordar resumidamente a trama do filme, sendo este também o fim da jornada do protagonista.

Por fim, estes são os nove filmes principais da saga que apresentam o que é Star Wars, demonstrando como George Lucas e a *Disney* decidiram os temas a se abordar nestas trilologias. Assim, estabelecido o universo da obra, os personagens, as histórias que foram desenvolvidas, e o contexto para cada tema, é possível agora apresentar o que é *Andor: Uma história Star Wars*. A série se encaixa no universo da saga. Os temas presentes fazem relação com os filmes, e os personagens notáveis em comum entre a série e os filmes, bem como a própria trilha sonora da série em comparação à dos filmes.

3.2 A série Andor: uma história Star Wars

À este capítulo, compete abordar a série Andor, apresentando-a e procurando descrever suas principais características, para que, assim, se possível, avaliar a trilha sonora principal enquanto desenvolve-se conjuntamente ao personagem principal, ao mesmo que suas 'evoluções'. De acordo com o site oficial de sua produtora, *Disney Plus*, a série traz mistério e descobertas.

Numa era repleta de perigos, enganos e intriga, Cassian Andor vai descobrir a diferença que pode fazer na luta contra o tirânico Império Galáctico. Embarca numa jornada destinada a torná-lo um herói da Rebelião. (dysneyplus.com, 2022).

Aprofundando o contexto e conceito, a série foi criada em 2022, pelo roteirista e diretor de cinema Tony Gilroy e dirigida por Toby Haynes, Benjamin Caron e Susanna White. A série faz parte do universo da ópera espacial multimidiática de Star Wars, criado pelo diretor norte americano George Lucas.

Baseando-se em informações apresentadas pelo site oficial Star Wars, a trama é desenvolvida em uma época de tirania e controle sobre a galáxia. Enquanto o Império Galáctico, estabelece um governo com um braço de ferro e exploração abusiva de planetas, uma rebelião contra a opressão começa a se formar nos cantos remotos da galáxia. Ao mesmo tempo, buscando sua irmã desaparecida na infância, o então contrabandista Cassian Andor, é contratado por um líder da inteligência rebelde para realizar um roubo quase impossível e ferir o governo dominador. Esse encontro desencadeia uma linha de eventos consecutivos que farão Cassian passar por um crescimento, de ladrão para contrabandista, depois para espião, até se tornar um herói da Aliança Rebelde.

Importante contextualizar a trama da série no universo geral de Star Wars, levando em conta que ela foi criada para alimentar uma faixa de tempo específica dentro da cronologia da saga, e também apresentar a história, ainda não explorada, de um novo personagem. De acordo com o site oficial de Star Wars, a série 'Andor: Uma história Star Wars' se situa entre outros dois produtos audiovisuais, dois filmes, *Rogue One: Uma história Star Wars* e *Star Wars IV: Uma nova esperança*.

Repleta de intrigas políticas e perigos, a série é uma prequela de *Rogue One: Uma História Star Wars*, que retratou um grupo heróico de rebeldes que roubam os planos da arma de destruição em massa do Império: a Estrela da Morte, preparando o terreno para os eventos do filme original de 1977. Andor retrocede cinco anos em relação aos eventos de *Rogue One* para contar a história do herói do filme, Cassian Andor, e sua transformação de um sujeito desinteressado e cínico em um herói rebelde rumo a um destino épico. (starwars.com, 2025, tradução nossa).

Outro ponto de vista sobre o que é a série, porém, menos superficial, é o do próprio criador, *Tony Gilroy* (2025). Sua forma de abordar a série com argumentos aprofundados sobre revolução, liberdade e os heróis anônimos mostra como o

objetivo é semelhante à ideia original de *George Lucas*. Em entrevista ao site jornalístico *Vulture*, em 2025, ele fala sobre os esquecidos.

A série é sobre as pessoas que são a base sobre a qual a revolução foi construída e que foram esquecidas. Eu queria algum elemento de esperança. Queria algo genuinamente positivo e progressista. No fim das contas, minha visão de mundo pessoal não é tão sombria assim. (starwars.com, 2025, tradução nossa).

O ator Diego Luna, que interpreta o personagem principal da série, também define os temas desenvolvidos, e como o seu personagem se comporta frente aos desafios e sacrifícios que faz durante a jornada.

Esses personagens encontram uma maneira de recomeçar do zero, comenta Luna. O Império ensinou essas pessoas a deixar tudo para trás e, mesmo que isso seja doloroso, trata-se de permanecerem unidos, seguirem em frente juntos e garantirem que cuidem uns dos outros. Acho que esta temporada é muito sobre família e o que família significa. (starwars.com, 2025, tradução nossa).

Para Luna (2025), a história contada pela série é de um revolucionário, com o objetivo de entender o porque ele continua lutando, e o que ele perde no caminho. Segundo o ator, por trás de cada guerra existe perda, e por conta disso é que o personagem vai lutar até o fim, por que ele tem essa responsabilidade com sua família. Por isso também é importante apresentarmos o personagem principal, que também é base contextual para entendermos a trilha sonora da série, ponto principal deste trabalho.

3.3 Andor, o protagonista

A saga Star Wars possui diversos personagens marcantes na cultura pop, como Darth Vader, Obi Wan Kenobi, mestre Yoda, Luke Skywalker e outros. Um deles é Cassian Andor. De acordo com o artigo *online* do site oficial Star Wars, Cassian foi criado em 2016, para o filme *Rogue One: Uma História Star Wars*.

Diferente dos Jedi ou Sith, os maiores heróis e vilões, ele não situa-se nessa classe, não tem poderes especiais ou super armas, apresenta-se como uma pessoa normal que luta pelo que acha ser certo, cheio de convicção, honestidade e paixão, segundo o próprio ator intérprete do personagem, Diego Luna (2025).

A série se passa antes do filme *Rogue One: Uma história Star Wars*, explorando a vida de Cassian antes da trama do filme. O site oficial Star Wars faz um resumo da jornada da série, e ao falar sobre o personagem, mostra como alguns pontos da jornada dele se encaixam com a jornada do herói.

O site oficial conta que a história começa com Cassian ainda criança, no planeta Kenari. Orfão, o garoto morou em uma comunidade de adolescentes com sua irmã, Kerri. Após ter um encontro com Clem e Maarva Andor, um casal de sucateiros, Cassian é adotado e começa uma nova vida em Fêrix. Enquanto crescia em Fêrix, o jovem viu o planeta ser ocupado pelo Império Galáctico. Enquanto tropas marchavam pelas ruas, Cassian e Clem acabam se envolvendo em um protesto que causa a morte de Clem. Após a fatalidade, Cassian se torna um adolescente insurgente, sendo transferido pelo Império para servir como cozinheiro de campo em conflitos armados.

Figura 23 - Cassian Andor em Fêrix



Fonte: Site oficial Star Wars, 2025.

Em sua fase adulta, Cassian se torna sucateiro, como seus pais, e continua sua busca por sua irmã perdida. Após um evento envolvendo a força policial local, Cassian é alcançado pelo rebelde Luthen Rael e é recrutado pelo seu talento na luta

contra o Império, e inicia sua jornada junto à Rebelião. Ainda segundo o site oficial, Cassian Andor realizou um trabalho diferente de outros heróis da Rebelião.

Cassian trabalhou como agente da Inteligência da Aliança durante a maior parte do seu tempo na Rebelião. Ao contrário da maioria dos heróis da Aliança, seu trabalho era realizado nas sombras e muitas vezes passava despercebido. Sabotagem, reconhecimento e até assassinatos faziam parte de suas funções, e ele estava disposto a arriscar a vida por qualquer missão. (www.starwars.com, 2024, tradução nossa.).

Após entrar para a Rebelião, Cassian aprende e aplica suas habilidades de espionagem e contra informação para adquirir informações valiosas para o grupo.

Figura 24 - Cassian Andor caminha para sua última missão



Fonte: Print elaborado pelo autor da pesquisa.

Deste ponto em diante, a trama continua se movendo até o limiar último de Cassian, se tornando um herói que sacrifica tudo o que tem pela causa da Rebelião. Neste sentido, um dos escritores da série, Dan Gilroy (2025), em entrevista ao site *creative screenwriting*, relaciona a jornada escrita para o personagem com a própria jornada do herói, e a origem e metáfora do monomito, mostrando como a série fez uso do mesmo formato milenar, porém, em um tema e velocidade de desenvolvimento diferentes.

As histórias que perduram — Star Wars, O Senhor dos Anéis, Game of Thrones — não são apenas ficção científica ou fantasia. Elas estão enraizadas na narrativa mítica, o tipo de arquétipo que remonta aos nossos primeiros dias como espécie. São histórias que teriam sido contadas ao redor de uma fogueira, com personagens enfrentando probabilidades impossíveis, lutando contra o destino, a família, o sacrifício e a esperança. Star Wars utiliza esses relacionamentos míticos clássicos — Darth Vader como pai de Luke, o herói relutante, o chamado para a aventura. George Lucas compreendeu essa estrutura de forma intuitiva, muito antes de existirem livros sobre a “jornada do herói” ou fórmulas de roteiro. É isso que dá a essas histórias sua força duradoura — elas tocam em algo antigo e universal. Como escritores, tentamos honrar essa tradição, ao mesmo tempo em que buscamos novas maneiras de fazê-la ressoar hoje. (creativescreenwriting.com, 2025, tradução nossa).

Para o escritor, tais histórias sempre tratam de sacrifício, destino e da ideia de que pessoas comuns podem fazer a diferença. O herói que hesita, alguém que não busca a grandeza, mas é chamado a ela, é atemporal. Para ele, é por isso que os estúdios continuam recorrendo a essas histórias. Elas ressoam com espectadores de todas as idades, porque todos querem acreditar que as escolhas que fazem importam, que fazem parte de algo maior. Quando você se vê nesses personagens, sente-se fortalecido. Isso é algo poderoso, e nunca envelhece.

De acordo com a entrevista com o criador, Tony Gilroy, essa história, especificamente a de Cassian Andor, foi cuidadosamente escrita, com o intuito de criar uma ligação entre o espectador e o personagem, usando cenas, imagens, que demonstram não um herói mítico, mas sim uma pessoa normal. De fato, essa trama fez uso de outro aspecto audiovisual para ser contada, especificamente adicional às imagens, a trilha sonora. Entrando neste momento na análise da trilha sonora, objetivo principal deste trabalho, é crucial saber o olhar do próprio compositor da série, Nicholas Britell, sobre como ele construiu o acompanhamento sonoro, e o quanto este está ligado à jornada de Cassian, podendo, por si só, ser categorizada como uma forma de contar histórias, independente das imagens. Tudo é descrito em uma entrevista em áudio, feita em formato de mesa redonda com diversos entrevistadores e o compositor, em 2022. A entrevista está disponível na plataforma Youtube, disponibilizada livremente pelo canal *TRIAD Of The FORCE*.

3.4 A trilha sonora: entrevista com compositor Nicholas Britell

Nicholas Britell, de acordo com seu site oficial, é um compositor formado pelas faculdades em música de *Harvard* e *Juilliard*, mantendo afiliação com esta última como Associado Criativo e Diretor Executivo Criativo de uma série de palestras sobre trilhas sonoras de cinema da instituição. Britell é compositor, pianista e produtor, três vezes indicado ao *Oscar*, indicado ao *Grammy* e vencedor do *Emmy*.

Ainda de acordo com seu site oficial, seu nome no cenário audiovisual foi conquistado com projetos também vencedores de Emmys, Oscars, e produções renomadas, incluindo *Star Wars: Andor*.

Suas colaborações com o vencedor do Oscar Adam McKay resultaram em diversas trilhas poderosas, incluindo as dos filmes indicados ao Oscar *A Grande Aposto*, *Vice* e *Não Olhe Para Cima*. Outros projetos notáveis incluem sua trilha indicada ao Emmy para *The Underground Railroad*, de Barry Jenkins; sua trilha, tema principal e hino Ghorman para a série *Andor*, da Lucasfilm (*Star Wars*); além das trilhas muito apreciadas de *O Rei*, da Netflix, estrelado por Timothée Chalamet, e *Cruella*, da Disney, estrelado por Emma Stone. (nicholasbritell.com, 2026, tradução nossa).

Outros tipos de conteúdo produzido pelo compositor foram canções em colaboração com inúmeros artistas. Segundo o site oficial, desde 2017, Nicholas Britell trabalhou em canções com *Ariana Grande*, *Florence + The Machine*, *Bon Iver*, *Pusha T*, *Christina Aguilera*, *Sara Bareilles*, *Pop Smoke*, *Taura Stinson*, *The D.O.C*, *Julieta Venegas*, *Kid Cudi* e *Robert Glasper*.

Concluindo, o site oficial indica que o compositor, pianista, e produtor continua a expandir o que chama de narrativa musical, sendo descrito pelo jornal *The New York Times* como um compositor na fronteira da música para cinema.

Visto o que foi dito acima, em relação ao seu trabalho na série *Star Wars: Andor*, numa entrevista, Britell (2022) abordou informações importantes, configurando um quadro mais completo sobre o funcionamento da trilha sonora da série. De acordo com o compositor, não basta a trilha ser uma acompanhante ou complementar na trama, mas deve também apresentar uma história. De fato, ele afirma que, no início, poucos sabiam o que iriam fazer.

Não era algo que sabíamos que íamos fazer no início. Trabalhei com o Tony durante basicamente dois anos em toda a música para Andor na primeira temporada, então foi algo que eu pensei há um ano e meio, quando lhe apresentei algumas das primeiras possibilidades para um tema, para Cassian, mas também para Andor, para toda a série em si. (TRIAD Of The FORCE, 2022, 05:05, tradução nossa).

Britell (2022) explica que ele e Tony Gilroy trabalharam bem perto um do outro, para providenciar várias versões da trilha. A primeira informação, e que demonstra a possibilidade da trilha sonora contar, por si só, uma história, é que a série possui a característica de ter uma abertura diferente para cada episódio. Ao ouvir o som dos violoncelos e sintetizadores presentes na versão aceita para a série, ambos concordaram que a produção se encaixa melhor com esse tipo de som, sendo estes instrumentos parte dos sons eletrônicos que nasceram nos anos 50, como explicado no 1º Capítulo. Segundo Britell (2022) havia um conceito presente, de evoluir ao longo de toda a temporada, adaptando cada abertura principal ao que estava prestes a acontecer no episódio e, às vezes, ao que acabou de acontecer ou que está por vir no próximo episódio.

Mas calibrar isso, para realmente entrar no que é, especialmente para Cassian, foi algo que evoluiu para mim ao longo do tempo. Eu começo cada projeto do zero, tento estar o mais em branco possível e, através das conversas com Tony, da leitura de alguns roteiros super secretos, e depois começando a ver imagens, eventualmente começando a ver filmagens e depois episódios editados, sinto que vou aprendendo conforme tudo isso acontece. Então, não é como se houvesse um momento em que eu pensasse: 'ah, acho que é isso!' (TRIAD Of The FORCE, 2022, 07:49, tradução nossa).

Nicholas (2022), durante a entrevista, explica que a produção sonora, na verdade, trata-se de experimentar muitas ideias diferentes e, com o tempo, acaba-se descobrindo que certas coisas ressoam com a imagem. O compositor começa a relacionar a trilha como importância para explicar o personagem Cassian Andor, com certas progressões. À medida que o personagem evolui, aprendendo sobre si mesmo, sobre o seu universo e a luta que está acontecendo, ele muda também.

Outra percepção de Nicholas Britell (2022), durante a entrevista, é que compor uma trilha sonora de um projeto é um aprendizado que avança, fazendo descobertas, um processo de experimentação. Para ele, não é uma ciência exata, pois o mesmo tema usado em um episódio, que funcionou bem em relação a trama,

não se encaixa em outro episódio. Por isso, Britell (2022) diz ter temas específicos que se relacionam com a dinâmica dos personagens.

Obviamente, existe uma espécie de tema recorrente em Andor, há Leitmotifs relacionados a Cassian, e certamente há Leitmotifs em torno de Mon Mothma e da Rebelião. Cada episódio tem suas características únicas, quase latentes, e imagino que haverá muita individualização ao longo da série. Então, provavelmente há muitas coisas que ainda não imaginei que serão abordadas, mas acho que muitos dos temas principais certamente serão mantidos. (TRIAD Of The FORCE, 2022, 12:25, tradução nossa).

Outro tema interpelado na entrevista, que esclarece como a trilha da série teve um cuidado meticuloso, é a trilha diegética, já explicada anteriormente. Britell (2022) lembra que muito material da trilha foi gravado diretamente no set de filmagem. À exemplo, certos sons diegéticos que ele chama de '*sinalização*', na série possuem significado e foi necessário planejar, incluindo na pós-produção, onde a trilha sonora se encaixa, sem que atrapalhe a entrega de outros sons.

Trabalhamos muito nisso, e é muito complicado também, porque você cria essas coisas, elas são executadas no set e você vê como funcionou. Depois, na pós-produção, você tenta descobrir se a trilha sonora precisa estar no mesmo andamento da sinalização, ou se, estando no mesmo andamento, funciona ou não. E o interessante é que não existe uma resposta certa para isso. Por exemplo, com a sinalização. Era importante que a trilha sonora não a reconhecesse, porque quando você começa a reconhecê-la, começa a parecer que a sinalização é parte da trilha sonora, e não é. (TRIAD Of The FORCE, 2022, 14:45, tradução nossa).

Por fim, Britell (2022) traz o conceito que gerou o tema e objetivo geral da atual pesquisa. A possível presença de uma trama, inserida na trilha sonora, reflexo do personagem de Cassian Andor, complementar às imagens, mas independente delas. Britell (2022) explica que a trilha fala sobre o interior de Cassian, questionamentos que ele nem percebe que faz, sobre seu passado e presente. Concluindo, de forma específica, o compositor aponta como essa trama faz parte da estrutura da faixa sonora horizontal.

Ele quer saber sobre o seu passado, quer saber sobre o seu presente, mas, ao mesmo tempo, acho que há certas coisas que ele talvez nunca saiba, e acho que a própria música tenta capturar isso, de certa forma. O tema principal, de certa forma, pode ser imaginado como um grande conceito imediato que eu escrevi. O tema principal começa quase do nada, começa com essa pulsação, essa sensação de estar à espreita, e à medida que cresce, ao longo de 35,2 segundos, tem um crescendo final, uma culminação, e então desaparece. Há essa espécie de autodescoberta, e então, ela se desvanece, e acho que talvez haja uma metáfora aí também com Cassian, que ele não sabe. E então temos vislumbres de aprendizado, descoberta e percepção, e então talvez algo mais aconteça. (TRIAD Of The FORCE, 2022, 09:58, tradução nossa).

Visto tudo o que foi declarado por Britell (2022), apesar do compositor não afirmar essa qualidade para a trilha sonora por completo, abre-se um caminho para analisar a trilha sonora da série pela perspectiva da narrativa. Usando como base os estilos musicais, formatos sonoros, estruturação de narrativa, e outras informações já apresentadas nos capítulos anteriores da pesquisa, é possível esclarecer se a trilha sonora da série *Star Wars: Andor* foi confeccionada se apoiando e refletindo a jornada do personagem principal, contando, de forma independente das imagens, a história do personagem, em cada ponto de sua vida.

CAPÍTULO 4 - ANÁLISE E REFLEXÃO SOBRE A TRILHA SONORA

4.1 Descrição dos episódios analisados

Para demonstrar as características da trilha sonora, foram escolhidos dois episódios, o número 1 (um) da 1ª temporada, e o número 12 (doze) da 2ª temporada, visto que, aparentemente, além dos temas sonoros, possui o Leitmotiv, representando o personagem principal, Cassian Andor, chamados de 'Past/ Present' e 'Past/ Present/ Future'. Ao analisar o Leitmotiv, em conjunto com as imagens, crê-se que será possível detectar momentos relevantes e sua ligação direta com pontos específicos da trilha sonora, assim como Nicholas Britell (2022) faz durante a entrevista.

O episódio número 1 (um) da 1ª temporada, com 38 minutos e 22 segundos, é intitulado '*Kassa*' e se passa 5 anos antes do filme *Rogue One: Uma história Star Wars*. Nele, Cassian Andor começa caminhando em uma cidade no planeta chuvoso *Morlana Um*, em procura de sua irmã desaparecida. Enquanto investiga uma pista em um cabaré, acaba se envolvendo com dois guardas de segurança de

uma empresa privada que cuida do planeta. Os guardas tentam extorquir o personagem principal, mas Cassian acaba matando os dois agentes, e decide fugir para o planeta *Ferrix*, onde vive com sua mãe adotiva.

Enquanto busca um serviço para fazer dinheiro, junto com seu droid B2EMO, Cassian anda pelas ruas de *Ferrix* para encontrar seu amigo Brasso, para forjar uma história e despistar sua busca. Depois, Cassian vai até uma oficina mecânica, onde sua amiga Bix trabalha. Com ela, Andor elabora um plano para vender uma peça de tecnologia imperial não rastreável, a um comprador misterioso para financiar sua fuga do planeta. Paralelamente ao presente, *flashbacks* do passado infantil de Cassian, mostrando o seu planeta natal, *Kenari*, a tribo a qual fazia parte e o impacto da exploração imperial no planeta, aparecem. A última cena mostra Cassian criança, deixando sua irmã mais nova na vila da tribo, enquanto sai para uma missão da qual, sem saber, não voltará mais. Assim, o episódio se encerra.

O episódio número 12 (doze) da 2ª temporada, chamado '*Jedha, Kyber, Erso*' tem 45 minutos e 35 segundos e é o último da série. Inicia com um breve resumo dos acontecimentos mais importantes da temporada. *Cassian Andor* e outro personagem, *Melshi*, estão em um esconderijo, no planeta Coruscant, no meio do resgate de *Kleya Marki*, uma espiã da Rebelião, que possui uma informação crucial para vencer a guerra contra o Império Galáctico. Uma equipe de combate imperial invade o local, tentando prender todos, mas é surpreendida pelo droid imperial reprogramado *K2SO*, parceiro de Cassian, que mata os soldados e abre caminho para fugirem do planeta.

A próxima cena acontece na sala de reunião da base principal da Aliança Rebelde, onde os líderes Mon Mothma, Bail Organa e general Draven discutem com o extremista Saw Guerrera. O trio é avisado que Cassian Andor, agora não mais um ladrão de sucata, mas capitão da Aliança Rebelde, está retornando de forma não autorizada para a base.

Ao pousar a nave e entregar Kleya aos cuidados médicos, Cassian é levado à sala de reunião, frente aos líderes da Aliança, para reportar a informação que obteve. Ele conta sobre a descoberta de que está em andamento a construção de uma arma secreta, desenvolvida pelo Império, que ameaça a Aliança. Após discutirem sobre a veracidade das informações e confiabilidade da fonte, Cassian vai até a enfermaria para consolar Kleya.

Depois disso, Cassian tem uma conversa com a personagem Vel Sartha, e tenta convencê-la de que a informação que trouxe vale a pena ser verificada a fundo. Enquanto isso, tentando evitar a punição por não ter impedido a fuga de Cassian, o major imperial Partagaz decide se suicidar.

Já na base rebelde, Cassian recebe a missão de ir até os Anéis de Cafrene, para se encontrar com uma fonte, infiltrada na célula extremista de Saw Guerrera, para descobrir o que é a arma secreta. Por fim, Cassian junta seu equipamento e se dirige a sua nave, atravessando, em câmera lenta, a base rebelde, passando por personagens importantes para sua jornada, e a série mostra o estado atual de outros personagens que passaram pela trama, assim como a própria construção da arma secreta do Império. O personagem principal entra na nave e inicia sua missão. A última cena, mostra Bix, antiga amiga e parceira romântica de Cassian, em um planeta com plantações, segurando um bebê, filho de Cassian, a qual ele nunca irá conhecer. Assim, a série termina exatamente onde o filme *Rogue One: Uma História Star Wars* começa.

4.2 A Trilha Sonora principal

4.2.1 Episódio 1 (1ª temporada)

Ao realizar a análise da trilha, é possível notar que, baseando-se pela explicação de Vilaro e Orero (2013), presente no capítulo um, o Leitmotiv possui três tipos de aplicação, e na série, é classificado pelo personagem e pela situação. Cada momento analisado neste capítulo se justapõe aos estudos e descobertas sonoras já realizadas, e apresentadas no capítulo um, assim como a teoria do Monomito de Campbell (1949), no capítulo dois desta pesquisa.

Primeiramente, o Leitmotiv de Cassian, *'Past/Present'*, aparece pela primeira vez já no minuto 00:05:30, assim que ele recebe a notícia que sua irmã pode ter estado no local, mas foi embora, sem mesmo deixar seu nome verdadeiro. Neste momento, Cassian se mostra desapontado e confuso ao sair do cabaré de mãos vazias. De forma similar, o Leitmotiv não é reproduzido por completo, somente seu início, e em meio a outros sons. Aqui, a trilha segue a apresentação do personagem. O espectador acaba de conhecê-lo e vê só o início da sua jornada,

ainda na primeira etapa do monomito, '*a partida*', descrita por Campbell (1949), portanto a trilha se apresenta no início também, de forma superficial.

O próximo momento que o tema aparece é no minuto 00:09:11 do episódio, logo após Cassian matar os dois agentes policiais que o extorquiram. Correndo, fugindo para sua nave, ele está desesperado e confuso, e o Leitmotiv aparece, somente com o sintetizador, para criar o clima de tensão e sinistro. Esta visão é corroborada pela análise de Davis (1999), ainda no capítulo um, onde ele afirma que o sintetizador era usado como transmissores da impressão de situações dramáticas e de alta intensidade. Já a respeito do que a trilha está representando, só é ouvido o Leitmotiv quando Cassian está em cena, e como Vilaro e Orero (2013) afirmam, este tipo de tema está evocando um personagem com desenvolvimento psicológico.

Essa é a interpretação mais profunda a ser feita, o reflexo do interior do personagem que a trilha apresenta. Neste momento, Cassian está emocionalmente confuso, e desapontado, tão mergulhado em pensamentos que não presta atenção ao seu redor. Como foi dito, o Leitmotiv, aparece só em seu início, afogado por outros sons presentes na cena e com tons sombrios, causando desordem e mistura na melodia. Vilaro e Orero (2013) afirmam que, de fato, o Leitmotiv pode também gerar significado e destaque emocional. Ou seja, neste momento, a trilha sonora, o Leitmotiv, demonstra a condição emocional do personagem.

O próximo momento a revelar o tema musical é no minuto 00:14:17. Cassian já está no planeta Ferrix, onde mora com a mãe adotiva, Maarva, e seu droid. Ele entra na cidade de sucateiros que mora, e caminha pelas ruas à procura de seu amigo *Brasso*. Neste momento, de volta a um lugar familiar, Cassian anda e se comporta com mais liberdade. Da mesma forma, o Leitmotiv se mostra de forma mais clara e extensa. Está é uma cidade movimentada, cheia de vida, colorida, e da mesma forma, a trilha tem uma melodia mais otimista. Cassian está em um local familiar, então seu emocional está mais calmo, e animado. Já é possível conhecer mais sobre o personagem, então é entregue mais uma parte do Leitmotiv. Este momento demonstra um tema sonoro que reflete mais a situação a qual Cassian se apresenta. Assim como Vilaro e Orero (2013) explicam, essa ferramenta pode também indicar o emocional do personagem, e é esse o objetivo nessa cena.

A próxima, e última vez que o tema musical aparece neste episódio é a partir do minuto 00:34:18. Neste momento, Cassian está preparando a nave para sair novamente. Porém, o dono do ferro velho, local de estacionamento da nave, se

zanga com o personagem principal, pois acredita que se ele continuar roubando e vendendo coisas, será pego pelo Império Galáctico. Então, o dono do ferro velho está alterado e hostil. Por conta disso, Cassian enche seu coração de preocupação, e a trilha, que iniciou com uma melodia mais leve, volta a ficar sombria, dando a entender que Cassian está também preocupado e sabe que, algum dia, será pego. Aqui, como Davis (1999) apresenta, reaparece o sintetizador para evocar o clima de tensão para o personagem.

Outro ponto válido, e explorado por Britell (2022), são os instrumentos usados na série. Britell (2022) fala sobre os sintetizadores e violoncelos, e como se encaixam. Como visto antes, Davis (1999) também explica que o sintetizador pode ser usado para criar uma atmosfera de um mundo diferente, de ficção científica, e tensão, como é Star Wars. No início, no minuto 00:05:30 do episódio, somente os sintetizadores aparecem, com uma pulsação, como diz Britell (2022). Essa pulsação está mais visível na faixa sonora horizontal, onde a ondulação sobe e desce de forma brusca. Britell (2022) considera como uma metáfora para como o personagem se apresenta no início da jornada. Ele está tentando descobrir quem é.

[...] autodescoberta, e então, ela se desvanece, e acho que talvez haja uma metáfora aí também com Cassian, que ele não sabe. E então temos vislumbres de aprendizado, descoberta e percepção, e então talvez algo mais aconteça. (TRIAD Of The FORCE, 2022, 10:35, tradução nossa).

Figura 25 - Início da faixa sonora de Past/ Present com violino



Fonte: Imagem elaborada pelo autor da pesquisa

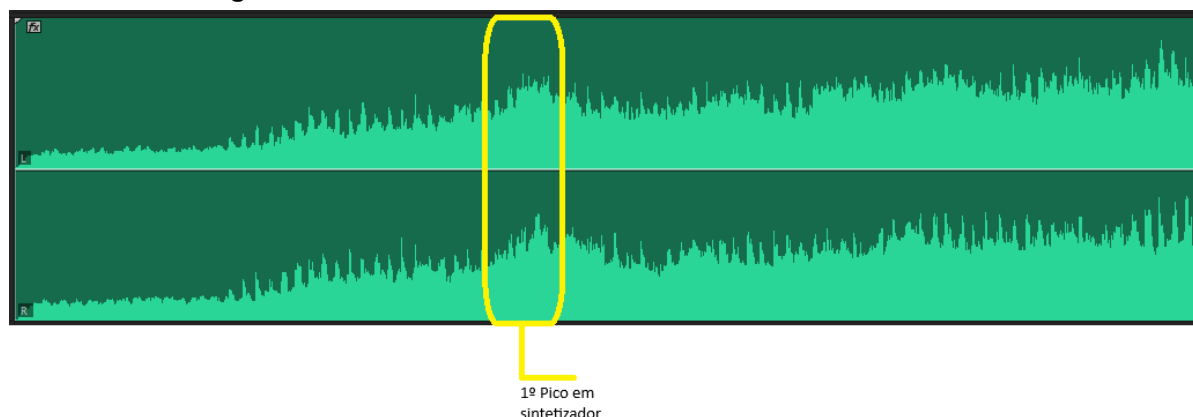
Na imagem acima, observa-se o início do tema 'Past/ Present', que não traz ainda o sintetizador e os picos mais altos, mas sim um violino e violoncelo, que, segundo a análise e entrevista de Britell (2022), representa a apresentação de Cassian Andor.

Como visão do próprio compositor, é possível aplicar tal análise em toda a faixa sonora do personagem, assim como as teorias de Davis (1999) e Vilaro e Orero (2013). O Leitmotiv de Cassian, chamado primeiramente de '*Past/ Present*' tem 3 minutos e 44 segundos. Inicia lentamente, com uma ondulação que começa a pulsar mais intensamente a cada 10 segundos, e a trilha começa a crescer até alcançar seu ponto mais alto em 00:03:15.

Apresenta-se aqui um personagem que está se descobrindo, entendendo seus próprios motivos. Como Britell (2022) explica, ele compreende algo sobre si mesmo, representado pelas ondulações mais intensas, e logo após, nasce outro questionamento, representado pelo recuo da intensidade.

De acordo com o monomito de Campbell (1949), existe o momento onde o herói ainda possui diversas dúvidas e receios sobre a jornada, e si mesmo, ele ainda permanece na etapa da '*partida*', onde os limiares ainda estão sendo atravessados. O início exemplificado na imagem acima é essa '*partida*' na jornada de Cassian. Esse é um dos pontos em que a criação de Britell (2022) vai ao encontro do monomito, exemplificando como a trilha sonora segue também essa estrutura criativa. E lembrando das palavras de Reitter (2013), o uso do Leitmotiv nestes conteúdos são como personagens únicos em sua própria jornada, narrando, prenunciando e refletindo sobre a história ao longo de todo o processo. Analisando de forma minuciosa, os pontos de interesse na faixa sonora, de acordo com o que Britell (2022) propõe, ficam como as imagens abaixo.

Figura 26 - Início da faixa sonora de Past/ Present com sintetizador



Fonte: Imagem elaborada pelo autor da pesquisa

Na imagem acima é visto o primeiro pico do sintetizador que Britell (2022) cita em sua entrevista. Considerando a ideia do compositor de que cada pico representa um momento de limiar de Cassian, a ondulação acima seria o primeiro momento que o personagem entende algo sobre si, possivelmente o momento em que ele mata dois agentes da polícia corporativa, um deles a sangue frio. Essa é a primeira vez na série que o personagem age com violência na narrativa, e como o sintetizador agora está presente, indica um momento tenso e sombrio para o personagem.

Figura 27 - Faixa sonora de Past/ Present com sintetizador, ponto alto



Fonte: Imagem elaborada pelo autor da pesquisa

Ao fim da faixa, no minuto 00:03:34, Cassian já tendo passado por vários desafios e sofrimentos, já tem um conhecimento maior de si mesmo. Estes desafios, por sua vez, são explicados por Campbell (1949) como os limiares, os despertares da vida. Ou seja, Britell (2022) sonorizou estes limiares por meio dos picos iniciais

do Leitmotiv, mostrando como a trilha sonora está em conformidade com a narrativa da série e as teorias de Campbell (1949).

4.2.2 Episódio 12 (2ª temporada)

Este episódio é o último da série e mostra todo o ápice da trama. Cassian, diferente do início da série, já não é mais um ladrão sucateiro buscando qualquer trabalho por dinheiro, mas um líder, um capitão da Aliança Rebelde que busca, de forma feroz, a liberdade para a galáxia e os que ama. Ele atravessou quase todos os limiares de Campbell (1949), já compreende a si mesmo melhor, assim como pensa de forma diferente.

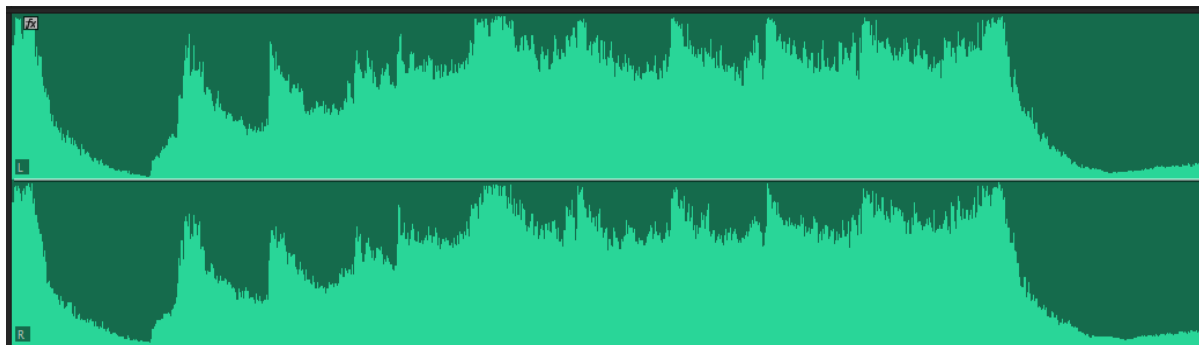
Neste último episódio, o Leitmotiv de Cassian só aparece no fim, no minuto 00:35:12, quando o herói atravessa a base rebelde até a nave para iniciar uma de suas últimas missões. O tema é reproduzido por completo, porém, agora, ele é estendido em uma versão maior de *'Past/ Present'*, pois agora, ela deve demonstrar todo o crescimento que Cassian teve durante sua jornada do herói.

O Leitmotiv, que agora tem um tempo total de 00:05:57, começa da mesma forma que o da primeira temporada, com seu início lento e suave, com as faixas tendo picos positivos que, segundo Britell (2022), metaforicamente, representam momentos em que Cassian conhece mais sobre si mesmo, enquanto os picos negativos são pontos de questionamentos para o personagem, com o sintetizador exprimindo ficção científica e tensão. Assim como antes, sabe-se que, de acordo com a teoria de Davis (1999) explorada no capítulo um, o sintetizador indica também um realismo, ponto em que se alinha com o que Britell (2022) e Gilroy (2025) propõem para a série.

A diferença aqui, está na metade para o final do Leitmotiv. Agora, Cassian não só tem um entendimento maior de quem é e o seu objetivo, mas ele entende a causa a qual serve, a luta contra a opressão que assombrou sua vida desde o início. Ele entende que faz parte de algo muito maior e de importância capital para toda a galáxia, ele é um capitão, um líder, em uma frente ampla que luta contra um governo que oprime uma galáxia inteira pela violência. Ao fim do episódio, Cassian entra em sua nave, e parte para a missão que só irá completar no início do filme *Rogue One: Uma História Star Wars*.

Esse entendimento é apresentado a partir do minuto 00:03:04, onde nasce uma composição diferente. O sintetizador não está presente, nem mesmo os violoncelos, que traziam o drama, mas uma orquestra, conforme figura abaixo.

Figura 28 - Faixa sonora de Past/ Present/ Future, trilha orquestral

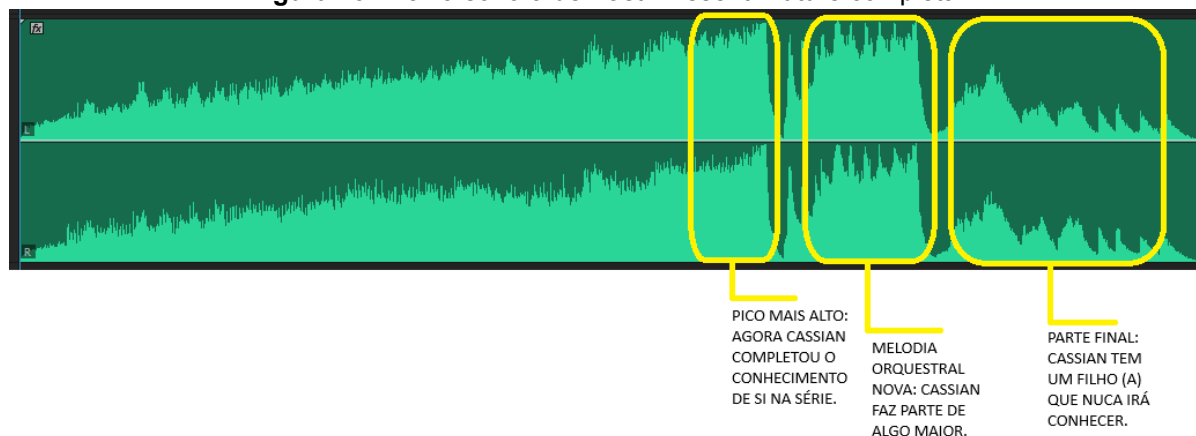


Trilha orquestral ao fim da série

Fonte: Imagem elaborada pelo autor da pesquisa

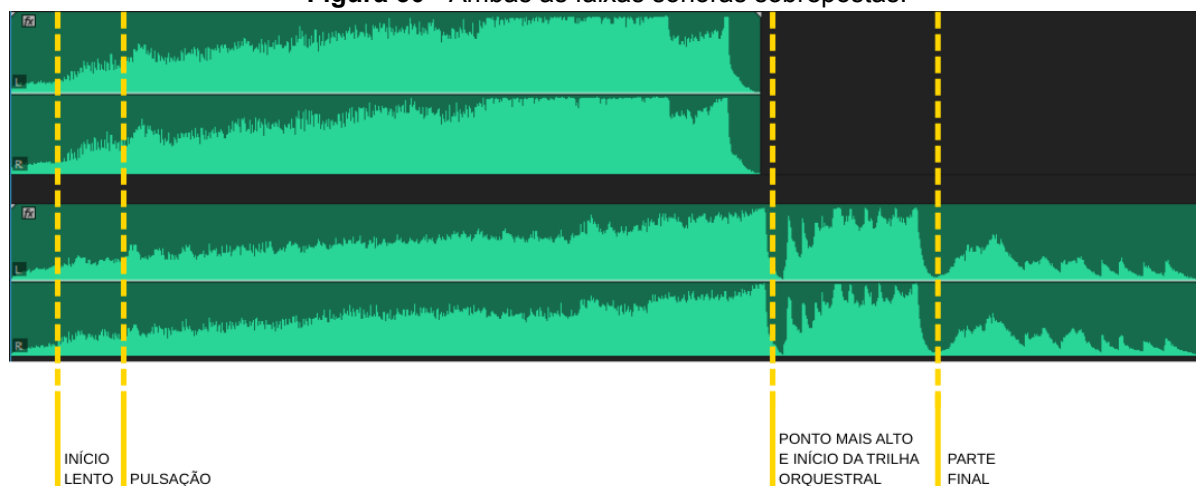
Aqui temos uma composição com características épicas, uma melodia orquestral, semelhante à orquestra de John Williams, que compõem os filmes originais e principais da saga, assim como *Rogue One: Uma História Star Wars*, que é a continuação, e final, da história de Cassian Andor. Diferente do início com o sintetizador, onde sua ascensão da música era vagarosa, construindo junto à série, a jornada progressiva de Cassian, agora, essa orquestra entra diretamente em um ponto alto, sem uma crescente. Essa situação é explicada por Radicetti (2013) no capítulo um, ao falar sobre o processo criativo de uma trilha sonora. Segundo ele, o som é frequentemente usado como acompanhamento para as imagens, mas também opera ativamente na percepção dessas imagens pelo espectador. Que a música é responsável por empurrar uma cena adiante.

Ao mudar de sintetizadores, elemento sonoro principal da série, para uma trilha orquestral, elemento não presente durante toda a série até então, passa-se uma mensagem de mudança, empurrando a última cena da série para a primeira do filme que o segue, *Rogue One: Uma História Star Wars*. Ou seja, neste momento, a trilha sonora orquestral está auxiliando o espectador a perceber que o final da jornada de Cassian Andor na série é uma transição para sua jornada no filme *Rogue One: Uma História Star Wars*.

Figura 29 - Faixa sonora de *Past/ Present/ Future* completa.

Fonte: Imagem elaborada pelo autor da pesquisa

Levando em consideração o que é afirmado por Reitter (2013) sobre a trilha orquestral, o qual ela ressoa com uma forma de vida heróica passada e que todos vivem, entende-se que Cassian, agora, entendeu e abraçou sua posição em um esquema maior do que ele mesmo. Assim, a característica épica no fim do Leitmotiv, e seu novo nome '*Past/ Present/ Future*', invocando a característica heróica de Cassian que será parte sua no futuro.

Figura 30 - Ambas as faixas sonoras sobrepostas.

Fonte: Imagem elaborada pelo autor da pesquisa

Acima, verifica-se a sobreposição das duas faixas, com seus pontos em comum, e como a segunda se mostra uma extensão da primeira e evolução do personagem. O Cassian Andor da série agora está pronto para seguir para o filme. A trilha orquestral indica uma evolução do personagem para sua forma heroica, e, ao fim, a passagem da série para o filme.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por quase 50 anos, a saga Star Wars diverte e ensina seu público com ficção científica, fantasia e filosofia, o fazendo até hoje, em diversos formatos e plataformas. O criador da franquia, *George Lucas*, sempre expressou que seu intuito não era fazer um conteúdo superficial, mas reflexivo e, ao mesmo tempo, acessível a todas as idades. Anos após a abertura da saga, nasce também a série *Star Wars: Andor*, que mesmo não sendo gerada pelas mãos de *George Lucas*, revela em si o mesmo cuidado de transferir ao espectador uma trama com fantasia, ação, ficção científica, mas também profundamente reflexiva, fazendo-o de formas diferentes, incluindo a trilha sonora, como apresenta o próprio compositor da série, e como é visto pelo capítulo anterior.

Apesar disso, por conta do que *Nicholas Britell (2022)*, o compositor da série, afirma na entrevista sobre seu trabalho, é possível ainda problematizar as funções exercidas pela trilha sonora, abordando o conceito de Leitmotiv, que marca como especial a imagem de um personagem frente a outros, neste caso, o herói *Cassian Andor*. Declara-se então a hipótese da trilha sonora da série ser responsável por acompanhar sonoramente a trama, mas também a refletindo, e transferindo ao espectador informações importantes sobre o personagem principal, de forma sutil, sem que precise se apoiar nas imagens gravadas. A trilha sonora pode ter se baseado na exploração do capítulo um, em sua composição, uma trama exclusiva, que auxilia o espectador a entender por completo a série e os conflitos internos do protagonista.

Visto a problemática e o que foi apresentado, objetivou-se então analisar os pontos relevantes de dois episódios da série, e revelar os aspectos que demonstram a ligação íntima entre trilha sonora e narrativa. Fez-se também importante investigar a possibilidade da trilha sonora ser veículo de transmissão de informações expressivas a respeito do personagem principal. Por fim, apresentar como esse processo acontece na série *Star Wars: Andor*.

Através de revisão bibliográfica, foram investigados os elementos relevantes para a confirmação da hipótese base da pesquisa. A metodologia usada para a realização da pesquisa foi a análise de conteúdo, que é determinada por Severino (2014) como uma análise de informações constantes em documentos escritos,

orais, imagens e gestos. Uma compreensão crítica do sentido manifesto, ou oculto, das comunicações.

A pesquisa foi implementada separadamente, em três estágios. Como delimitada por Bardin (2011), primeiro deu-se uma pré-análise, estabelecendo o material referente à música, trilha sonora, personagem e a série *Star Wars: Andor* que seria estudado, selecionando assim dois episódios, o 1º da primeira temporada, e o último da segunda temporada, visto que cada um possui uma característica benéfica para a análise da trilha sonora.

O próximo estágio foi a definição dos elementos submetidos à análise sonora, uma vez que estes exibem características perceptíveis em sua estrutura. Os selecionados foram os temas '*Past/ Present*' e '*Past/ Present/ Future*', e suas versões em *Leitmotiv*.

A última fase, chamada tratamento dos resultados, foi a interpretação dos resultados brutos sobre os temas, buscando delimitar os fatores e significados que demonstraram como a trilha sonora da série, acompanham, refletem, e inovam a jornada do personagem principal, Cassian Andor.

A relevância para a elaboração da pesquisa possui três origens, sendo a necessidade de pesquisas sobre a íntima relação entre som e imagem em produtos audiovisuais, demonstrar como a composição sonora de um produto audiovisual pode transmitir significado, independente da obviedade da imagem gravada, e também estudar características que revelem a profundidade de um novo conteúdo dentro uma saga já tão desenvolvida e pesquisada, assim como a admiração pelas obras.

Sendo possível que tal visão fosse despercebida, ou negligenciada, por críticas, análises e outras formas de avaliação, o que ignoraria uma preciosa característica da série, a pesquisa resultou em um eixo avaliativo para o consumo de produtos audiovisuais, como filmes e séries.

Ao acentuar cada elemento em particular, a investigação pôde afirmar conclusões singulares que permeavam a hipótese. O exame da música, trilha sonora, e suas funções, como o *Leitmotiv*, capacitaram a classificar a trilha da série, de tal forma que facilita o entendimento no momento da análise. Já a exploração sobre o monomito possibilitou garantir que a história de Cassian Andor se posiciona dentro da estrutura narrativa da jornada do herói.

O conceito e características de uma trilha sonora, suas sub ferramentas, como o Leitmotiv, descritos no capítulo 1, acontecem na série pois são métodos que Gungel (2010) diz produzirem personalidade específica ao produto. O mesmo se aplica à ideia de trilha sonora original, que compõe de forma especial a narrativa em um ambiente audiovisual. Levando em conta o pensamento de Gungel (2010), um material sem originalidade, não possui condição de gerar sua própria personalidade, ou o tema musical.

O uso das funções básicas da trilha sonora, explicadas também no capítulo 1, acontece, de fato, pela sua simples presença na série, e isso declara que a presença da mesma em um conteúdo audiovisual é indicativo de dinamização emocional, como explicado por Oliveira (2019), gerando emoções, transferindo significados, e evocando locais e contextos específicos, assim como algumas das quatro funcionalidades examinadas por Radicetti (2020). A música, que transmite emoções, o silêncio, que as potencializa, e os sons específicos, que são associados à ações ou personagens. Star Wars: Andor possui todos.

Já o padrão narrativo do monomito, e suas três partes, exposto no capítulo 2, pavimenta uma via para se compreender as razões responsáveis pela jornada do personagem principal, e como ela se apresenta de forma clara para poder ser refletida pela trilha sonora. Que pode ser aplicada fazendo uso das técnicas estabelecidas por Wiland (2023) no capítulo 2. Vários momentos da história é passível de classificação segundo as etapas de Campbell (1949), como o início como um ladrão qualquer, até que ele encontra com aquele que será seu mestre, Luthen Rael. Existe a recusa ao chamado, já que Cassian recusa o convite de Luthen, no início. Então, até o fim, a jornada de Cassian imita a jornada do herói.

Ao fim, relativo à hipótese proposta, a inspeção comprovou que, de fato, a trilha sonora da série, por todo o percorrer da trama, foi desenvolvida não só como acompanhamento ou dinamismo de cena, mas como uma ferramenta adicional, e independente, ao roteiro e a direção de cena, para transmitir significado pertinente ao personagem. Assumindo a afirmativa de Reitter (2013), ao dizer que o *Leitmotiv* é semelhante a um personagem com uma jornada própria, e considerando provando a presença da mesma na série, pode se considerar que a ferramenta também possui uma linha narrativa própria.

Da mesma forma, é possível declarar a função da trilha sonora em *Star Wars: Andor*, ao tratá-la como trilha sonora original. As duas classificações de Gungel (2010), trilha sonora narrativa, e não narrativa, se fazem presentes na série, indicando uma qualidade narrativa. Afirmando essa presença, e elucidando as considerações finais deste trabalho, resgata-se o problema de pesquisa, que são as revelações notáveis que podem aparecer, decorrentes de uma análise da trilha sonora da série, pela perspectiva de um desenvolvimento narrativo do personagem principal, a partir do conteúdo da trilha sonora.

Em conclusão, comprovou-se que existe, de fato, uma linha narrativa, trazida pela trilha sonora da série, que além de dinamizar, emocionar, complementar e refletir a jornada interna do personagem principal, ela apresenta informações novas, não aprofundadas pelas cenas, que dá novos significados as etapas da jornada do herói, sendo a trilha original, carrega também um jornada independente.

Por conta do direcionamento específico, limitado somente à um produto audiovisual, verificou-se a oportunidade de aplicar o mesmo formato de pesquisa em outros produtos. Essa oportunidade representa uma ampliação da área acadêmica, viabilizando descobrir novas visões sobre outros incontáveis conteúdos audiovisuais presentes no mercado.

REFERÊNCIAS

Antes do Oscar 2024, relembre quando uma dupla de uma galáxia muito, muito distante participou da premiação. **IGN BRASIL**, 2024. Disponível em: <<https://br.ign.com/cinema-tv/120116/news/antes-do-oscar-2024-relembre-quando-uma-dupla-de-uma-galaxia-muito-muito-distante-participou-da-prem>> Acesso em: 18 de dezembro de 2025.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix/ Pensamento, 2009.

CAMPOS, Flavio. **Roteiro de Cinema e Televisão: A arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar um estória**. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

CARRASCO, Ney. **A Formação da Poética Musical do Cinema**. São Paulo: Fapesp, 2003.

Dan Gilroy on Crafting Cassian Andor's Journey and the Making of Star Wars' Rebel Hero. **CREATIVE SCREEN WRITING**, 2025. Disponível em: <<https://www.creativescreenwriting.com/dan-gilroy-on-crafting-cassian-andors-journey-and-the-making-of-star-wars-rebel-hero/>> Acesso em: 26 de novembro de 2025.

COSTANTINI, Gustavo. **Leitmotif Revisited**: Banco de Dados. Disponível em: <http://www.filmsound.org/gustavo/leitmotif-revisited.htm>. Acesso em: 2 jun, 2025.

DAVIS, Richard. **Complete Guide to Film Scoring**, Boston: Berklee Press, 1999.

DOUGLAS, Pamela. **Writing the TV drama series: how to succeed as a professional writer in TV**. 4. ed. California: Michael Wiese Productions, 2018.

ELOI, Arthur. Star Wars: A Ascensão Skywalker atinge US\$1 bilhão na bilheteria mundial. **Omelete**, 2020. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/star-wars/star-wars-ascensao-skywalker-1-bilhao>. Acesso em: 18 de dezembro de 2025.

FISCHER, Rosa. **Televisão e educação: fruir e pensar a TV**. 4. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.

GROUT, Donald J. (A.P.); PALISCA, Claude V. (A.P.). **História da música ocidental**. 5ª. Lisboa: Gradiva, 2007

GURGEL, Camila Maia da C. **A trilha sonora na criação de personagem O fabuloso Destino de Amelie Poulain**. 2010. 48 f. Dissertação de Bacharelado - Comunicação Social com habilitação em Publicidade de Propaganda - Centro Universitário de Brasília, Universidade de Brasília, Brasília, 2010.

HESSEL, Marcelo. **Disney compra Lucasfilm e novo filme de Star Wars é anunciado**. **Omelete**, 2012. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/star-wars/disney-compra-lucasfilm-e-novo-filme-de-star-wars-e-anunciado>. Acesso em: 14 de dezembro de 2025.

ILLUSIONAUTICS. **The Mythology of Star Wars with George Lucas and Bill Moyers**. Youtube, 29 de abril de 2020. 56min51s. Disponível em: <https://www.youtube.com/results?search_query=The+Mythology+of+Star+Wars+with+George+Lucas+and+Bill+Moyers> Acesso em: 1 de junho de 2025.

International Journal of Humanities and Social Science, THE BROOKLYN RESEARCH AND PUBLISHING INSTITUTE, 2013. Disponível em: https://www.ijhssnet.com/journals/Vol_3_No_5_March_2013/6.pdf. Acesso em: 2 junho de 2025.

MC GEE, Marty. **Encyclopedia of Motion Picture Sound**. Michigan: MacFarland, 2001. Disponível em: <https://archive.org/details/encyclopediaofmo0000mcge/page/66/mode/2up>

MOVIEFONE. **'Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith' | Unscripted | Hayden Christensen, George Lucas**. Youtube, 16 de setembro de 2012. 14min43s. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Sk7RN3t2v14>> Acesso em: 8 de janeiro de 2026.

OLIVEIRA, Juliano. **A Significação na Música de Cinema**. 1. ed. Jundiaí: Paco Editorial, 2018.

OSMAR, Siena. **Metodologia da Pesquisa Científica e Elementos para Elaboração e Apresentação de Trabalhos Acadêmicos** [recurso eletrônico]. Belo Horizonte, 2024.

PEREIRA, Marcio da Silva. **O leitmotiv: da ópera, ao cinema, à televisão**. 2007. 169 f. Tese (Doutorado em Música) - UNIRIO - Centro de Letras e Artes, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, 2007. Disponível em: <http://www.repositorio-bc.unirio.br:8080/xmlui/handle/unirio/11606>. Acesso em: 2 jun, 2025.

PORTAL: **NICHOLAS BRITELL**. [nicholasbritell.com](https://www.nicholasbritell.com), 2026. Página inicial. Disponível em: <<https://www.nicholasbritell.com/>> Acesso em: 08 de janeiro de 2026

PORTAL: **LUCASFILM**. [starwars.com](https://www.starwars.com), 2025. Series. Disponível em: <<https://www.starwars.com/news/2025-emmy-award-winners-andor>> Acesso em: 17 de dezembro de 2025.

RADICETTI, Felipe. **Trilhas sonoras: o que escutamos no cinema, no teatro e nas mídias audiovisuais**. [recurso eletrônico]. Intersaberes, 2020.

REITTER, Andrew J. **From Alberich to Gollum: Hollywood's Transformation of the Leitmotiv**. 2013. 74 f. Tese (Licenciatura História da Música e Literatura) - Universidade de Delaware, 2013. Disponível em: <https://udspace.udel.edu/server/api/core/bitstreams/6d281d01-d812-41e1-b4d0-392afae829/content>. Acesso em: 2 jun, 2025.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 1. ed. São Paulo: Cortez, 2014.

SEGER, Linda. **Como criar personagens inesquecíveis. 1. ed.** Bossa Nova, 2006. Disponível em: <https://www.scribd.com/document/556687451/Linda-Seger-Como-Criar-Personagens-Inesqueciveis-Antropofagica-1990>. Acesso em: 16 nov, 2025.

The New Grove Dictionary of Music and Musicians. Grove's Dictionaries of Music Inc., 1995. Reimpressão.

TRIAD OF THE FORCE. **ANDOR | NICHOLAS BRITELL (composer) Roundtable Interview.** YouTube, 28 de outubro de 2022. 32min16s. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=V2eJls7wOk&t=1s>>. Acesso em: 26 de novembro de 2025.

WEILAND, Kate. **Criando Arcos de Personagem: O Grande Guia do Autor para Unir Estrutura Narrativa, Trama e Desenvolvimento de Personagem (Ajudando Escritores a se Tornarem Autores).** Babelcube Inc., 2023.