UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS – UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE GRADUAÇÃO
CURSO DE REALIZAÇÃO AUDIOVISUAL

NICOLLE FERREIRA DE SOUZA

PAISAGEM SONORA E EFEITOS SENSÍVEIS NA ANIMAÇÃO DE FICÇÃO CIENTÍFICA *O PLANETA FANTÁSTICO*

PORTO ALEGRE
2023

NICOLLE FERREIRA DE SOUZA

PAISAGEM SONORA E EFEITOS SENSÍVEIS NA ANIMAÇÃO DE FICÇÃO CIENTÍFICA *O PLANETA FANTÁSTICO*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Realização Audiovisual, pelo Curso de Realização Audiovisual da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS

Orientador(a): Prof (a). Dra. Fatimarlei Lunardelli

Porto Alegre

2023

AGRADECIMENTOS

Ao Clube do Filme do CRAV 2020, que durante a pandemia em meio à diversos filmes, debates (ou não), confidências, conversas e piadas naquelas sextas-feiras à noite por chamada de vídeo, me apresentou *O Planeta Fantástico*.

Aos meus pais, Cíntia e Daniel, que desde que me entendo por gente me apresentaram a arte e moldaram minhas referências, tanto de música, como de cinema e teatro. Que me mostraram que vida de artista não é fácil, mas que compensa muito quando a gente faz o que ama. Que a gente precisa sonhar. Que é necessário coragem, determinação, carinho, um olhar criativo da vida para seguir nessa profissão, e que vale a pena se arriscar.

À minha vó Maria, que mesmo não entendendo o que eu estava fazendo, me apoiou e me apoia desde sempre em todas as minhas escolhas.

À Fati, que orientou este trabalho, e me ajudou com diversos *insights* e referências interessantes, e se conectou ao mundo de *O Planeta Fantástico* junto comigo.

Agradeço ao Universo, que sempre me coloca nos lugares certos, com as pessoas certas, na hora certa.

Por fim, me agradeço por conseguir finalizar este trabalho e concretizar as ideias malucas que eu tinha na cabeça. *O Planeta Fantástico*, apesar das ações violentas, apresenta um mundo como funciona a minha cabeça: colorido, bonito, místico, misterioso e psicodélico. Foi um trabalho realizado no silêncio, mas, muito divertido de fazer. Descobri conceitos de música que nunca tinha visto antes, fiquei fascinada com o *theremin*. São pequenos detalhes que agregam no meu repertório artístico, e que acabam sendo muito importantes nessa jornada que estou construindo. Gratidão.

RESUMO

O trabalho analisa a trilha sonora de *O Planeta Fantástico (1973)*, longa-metragem de animação de ficção científica dirigido por René Laloux, baseado no livro *Oms em Série* de Stefan Wul. O filme retrata o Planeta Ygam, habitado por alienígenas chamados Draags, e pelos Oms, seres humanos capturados da Terra. A narrativa acompanha Terr, um Om adotado por uma Draag chamada Tiwa, que acidentalmente adquire conhecimento sobre o planeta e se revolta com sua domesticação. *O Planeta Fantástico* foi um marco na animação francesa, recebeu o Prêmio Especial do Júri no Festival de Cannes (1973) e se destaca por sua trilha sonora inovadora, com ampla utilização de música eletrônica. A análise do desenho de som e da música do filme busca compreender os efeitos sensíveis que o espectador vivencia. A fundamentação teórica abrange conceitos de música eletrônica do livro *Música Eletrônica: uma introdução ilustrada* (2013) de Eloy Fritsch e sua relação com o gênero ficção científica. A sensação de estranheza é explicada com apoio no conceito de ‘’escuta reduzida’’ de Michel Chion, a partir do livro *Audiovisão* (2008), bem como a análise da experiência do espectador e os efeitos do som, com a ideia de valor agregado pela música, do mesmo autor. O funcionamento do cérebro e a função da memória na relação do espectador com o filme são baseados no livro *Música, Cérebro e Êxtase* (1998) de Robert Jourdain. Os conceitos são aplicados ao filme a partir da metodologia de análise fílmica.

Palavras-chave: desenho de som; música no cinema; animação O Planeta Fantástico; ficção científica.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - O theremin 11
Figura 2 - Tiwa apresenta o Om à sua mãe 39
Figura 3 - Tiwa controla a nuvem 40
Figura 4 - Om se defende do pó colorido 42
Figura 5 - Cenários 44
Figura 6 - Oms iluminados 46
Figura 7- Roupa à laser 47
Figura 8 - Terr na chuva de cristais 48
Figura 9 - Meditação psicodélica 49
Figura 10- - Bolhas de meditação 49
Figura 11 - A meditação 50
Figura 12 - A mão azul 52

SUMÁRIO

1 **INTRODUÇÃO**..... 6

2 A MÚSICA ELETRÔNICA NO CINEMA E SEU PAPEL NA FICÇÃO CIENTÍFICA..... 9

2.1 A música eletrônica 11

2.1.1 As categorias da música eletroacústica..... 15

2.2 A música, os sons eletrônicos e sua importância no gênero ficção científica 17

3 SOM, IMAGEM E ESPECTADOR: OS EFEITOS SENSÍVEIS..... 24

3.1 A projeção através do som 25

3.2 Música eletrônica, contracultura e futurismo 31

4 PAISAGEM SONORA E EFEITOS SENSÍVEIS EM O PLANETA FANTÁSTICO..... 35

4.1 A trilha sonora 35

4.1.1Tiwa coloca uma coleira e dá nome ao Om..... 38

4.1.2 A brincadeira opressora.....40

4.1.3 O pó colorido.....41

4.2 Música eletrônica, ficção científica e futurismo.....42

4.3 A contracultura.....44

4.3.1 Ritual Om.....46

4.3.2 A roupa de Terr.....46

4.3.3 Chuva de cristais.....47

4.3.4 A meditação.....48

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS 55

REFERÊNCIAS 58

1 INTRODUÇÃO

O Planeta Fantástico[1] (originalmente *La Planète Sauvage*) é um longa-metragem de animação de ficção científica, produzido com parceria entre França e Tchecoslováquia, lançado em 1973, com direção de René Laloux e baseado no livro ‘’Oms em Série’’, escrito por Stefan Wul, escritor de ficção científica, em 1957. Animado em *stop-motion* por Roland Topor, artista surrealista renomado na França, e com trilha sonora de Alain Goraguer e Jean Guerín, o filme apresenta um universo alienígena, o Planeta Ygam, onde habitam os Draags – seres gigantes e azuis de olhos vermelhos e barbatanas, meio humanóides, e os Oms – seres humanos capturados do planeta Terra, aparentemente primitivos, que se multiplicam com rapidez se comparados aos nativos, vistos como praga e problema de saúde pública pelos Draags.

A narrativa tem como foco Terr, um Om, que, ao virar órfão depois de ver sua mãe morrer em uma brincadeira de crianças Draags, é adotado, ainda bebê, como bichinho de estimação de Tiwa, também uma Draag. Conforme o tempo vai passando e Terr vai crescendo, Tiwa o mantém cada vez mais perto, com apego, apesar da forma abusiva com que o trata. De forma acidental a coleira que Terr usa entra em contato eletromagnético com a tiara de aprendizado de Tiwa, assim ele passa a ter acesso a todo o conhecimento do planeta Ygam e, com isso, sente revolta com sua domesticação. A obra pode ser vista como uma sátira de como a sociedade trata os seres humanos e, até mesmo, como os seres humanos tratam os animais. Os Draags, por se entenderem superiores querem dedetizar os Oms, utilizando métodos de ‘’desumanização’’ por eles não terem utilidade e inteligência suficiente para habitar o planeta, enquanto os Oms, por outro lado, querem lutar pelo seu espaço naquele mundo.

O Planeta Fantástico foi um marco na história da animação francesa, tendo inclusive ganho o Prêmio Especial do Júri no Festival de Cannes (1973). A construção da atmosfera do filme, que mostra um planeta bem peculiar, psicodélico e colorido também é incorporada na banda sonora, onde há sons

[1] O filme está disponível e pode ser visto através do link do YouTube (deve-se ativar a legenda nas configurações do vídeo): https://www.youtube.com/watch?v=AM1OHsv_9xA . Acesso em 15 nov. 2023.

distorcidos, sintetizados, oriundos da música eletrônica, e uma trilha musical que chama bastante atenção por ser uma mistura de blues, jazz, rock progressivo, também com influência da música eletrônica, quase hipnótica, o que não era comum em filmes na época. Alain Goraguer (1931 – 2023) foi um pianista de jazz francês, compositor e arranjador de músicas principalmente de filmes, e é ele quem assina a trilha musical de O *Planeta Fantástico.* Jean Guerín, multi-instrumentista francês, criou os efeitos sonoros. Visto que a banda sonora e a trilha musical são utilizadas com funcionalidade e ajudam a criar o tom desse universo singular, o espectador acaba, gostando ou não, tendo familiaridade com o ambiente, os personagens, e a narrativa da obra, por mais que visualmente não seja atribuído à nossa realidade, justamente por ter uma grande influência do desenho de som e da música. A animação utiliza a trilha musical em fusão com a narrativa através da técnica de *leitmotiv*, ou seja, as músicas, que, no filme são oriundas de um tema base, se repetem diante de situações específicas tendo a textura musical modificada em ritmos e tons diferentes, misturando gêneros musicais que fogem do tradicional e são referentes aos movimentos sociais e contraculturais vigentes na época em que o filme foi lançado.

Portanto, este trabalho de conclusão de curso tem como objetivo analisar esteticamente o desenho de som e a música do filme *O Planeta Fantástico*, para compreender os efeitos sensíveis que o espectador tem normalmente ao experienciar o filme.

Como fundamentação teórica, primeiramente, é feito um panorama a partir dos conceitos de música eletrônica de Eloy F. Fritsch em seu livro *Música Eletrônica: uma introdução ilustrada* (2013), para maior entendimento da construção sonora em si, além de contextualizar a música eletrônica dentro do gênero de ficção científica, as influências e semelhanças para, então, conseguirmos adentrar mais nesse universo de forma fílmica.

A análise do gênero de ficção científica será embasada nas reflexões de Tzvetan Todorov sobre a criação de gêneros, colocada em seu livro *Introdução à literatura fantástica* (1981). A compreensão de sua sinergia com a música eletrônica, se baseará em um panorama de compositores vanguardistas, suas obras, e pensamentos sobre o progresso tecnológico, estabelecendo conexões com a temática geral dos filmes desse gênero. A sensação de estranheza

experimentada pelo espectador/ouvinte será fundamentada no conceito de ‘’escuta reduzida’’ de Michel Chion (2008).

Para compreendermos a experiência do espectador e os efeitos sensíveis, a pesquisa se aprofundará no livro *Audiovisão* (2008) de Michel Chion, e o conceito de valor agregado, como determinante para a projeção do ouvinte, além do livro *Música, Cérebro e Êxtase* (1998) de Robert Jordain, para acessar aspectos psicológicos que o espectador possa ter com o som a partir de compreensões sobre o cérebro e a memória. Ainda será apresentada as técnicas de *leitmotiv* e *underscoring*, vistas no livro *La música en el cine* (1997) de Michel Chion para posterior análise do objeto de pesquisa.

Por fim, serão analisadas cenas específicas de *O Planeta Fantástico*, utilizando todos os conceitos, técnicas e termos apresentados nos capítulos anteriores, além de visões gerais do filme, para compreender como isso se aplica na influência da paisagem sonora nos efeitos sensíveis que são causados no espectador. A metodologia de análise é baseada nas orientações de Francis Vanoeye e Anne Goliot-Létè no livro *Ensaio sobre a análise fílmica* (2008).

2 A MÚSICA ELETRÔNICA NO CINEMA E SEU PAPEL NA FICÇÃO CIENTÍFICA

Neste capítulo é apresentado, a partir dos conhecimentos de Michel Chion (2008), importante compositor e teórico de cinema, Eloy Fritsch (2013), professor, compositor de música eletrônica e tecladista, a importância do som no cinema desde os primórdios. Bem como, será apresentado o conceito de trilha sonora, que facilmente é confundido com trilha musical, além das diferenças entre eles, uma vez que neste trabalho será analisado todo o conjunto sonoro de *O Planeta Fantástico*. Além disso, a música eletrônica é abordada como elemento importante de estudo para análise do filme proposto, e sua influência em filmes de ficção científica.

Quando se fala nos primórdios do cinema, há a afirmação de que ele nasceu mudo. Porém, justamente pela obra em si ser muda, a música era uma grande aliada nas exibições para acompanhar as narrativas e quebrar o silêncio ruidoso dos espaços de exibição, que se davam em auditórios, teatros e até mesmo nas ruas. A música (piano, orquestra, além de narradores e dubladores atrás das coxias) ajudava na imersão do espectador ao que se passava na tela, pois, no silêncio era muito fácil se dispersar com sons cotidianos vindos de todas as direções, além dos projetores que eram bastantes barulhentos.

> A razão pela qual é estética e psicologicamente mais essencial explicar a necessidade de música como um acompanhamento do filme mudo é, sem dúvida, o ritmo do filme enquanto uma arte em movimento. Nós não estamos acostumados a apreender o movimento como uma forma artística sem o acompanhamento de sons, ou, ao menos, ritmos audíveis. Todo o filme que merece esse nome precisa possuir seu ritmo individual o qual determina sua forma (...) é tarefa do acompanhamento musical dar ao auditório acentuação e profundidade[2] (PRENDERGAST, 1992, p. 4).

Utilizar a música como ponto de escuta coletivo para que os espectadores focassem nas telas, além da questão dos ruídos de fora, era uma

[2] Original: The reason which is aesthetically and psychologically most essential to explain the need of music as an accompaniment of the silent fil, is without doubt the rhythm of the film as an art of movement. We are not accustomed to apprehend movement as an artistic form without accompanying sounds, or at least audible rhythms. Every film that deserves the name must possess its individual rhythm which determines its form. (…) It was the task of the musical accompaniment to give it auditory accentuation end profundity (PRENDERGAST, 1992, p 4) (Tradução pela autora).

jogada interessante para dar movimento à imagem, e as sessões serem mais bem aproveitadas, sem ter o risco de o público cair no tédio.

Quando se pensa em trilha sonora, automaticamente lincamos com a música de uma obra audiovisual. Porém, o conceito de trilha sonora é um grande quebra-cabeça com peças que, quando se encaixam, criam um vasto ambiente sonoro. Também conhecida como banda sonora, ela é composta por diversos elementos, como vozes, a exemplo de diálogos; ruídos, que são os sons sem musicalidade clara, mas, que também podem ser sons de paisagem sonora, criados para a geografia de um espaço; os ruídos de efeito, que são sons criados para objetos específicos no filme, a exemplo de naves espaciais, tiros, carros, explosões etc. Os ruídos de sala, mais conhecidos como *foley,* são recriados em estúdio, principalmente sons relacionados ao movimento dos personagens em cena, para deixar a ação mais nítida ao espectador, a exemplo dos passos, ou seja, corresponde a tudo o que é audível dentro de uma obra cinematográfica. Porém, o silêncio também é considerado parte da construção sonora, pois, abre espaços para ouvir outros sons, já que o silêncio não é necessariamente mudo ou vazio.

A música é um elemento sonoro que é e sempre foi muito importante para compor a banda sonora de um filme, pois, auxilia na emoção e imersão tanto na narrativa, quanto em relação ao espaço e os personagens. De acordo com CHION (2008) existem dois tipos de efeitos em que a música cria uma emoção específica diante da situação em que se mostra: o empático e o anempático:

> Numa das formas, a música exprime diretamente a sua participação na emoção da cena, dando o ritmo, o tom e o fraseado adaptados, isto evidentemente em função dos códigos culturais da tristeza, da alegria, da emoção e do movimento. (...) Na outra, pelo contrário, a música manifesta uma indiferença ostensiva relativamente à situação, desenrolando-se de maneira igual, impávida e inexorável, como um texto escrito. (CHION, 2008, p. 14)

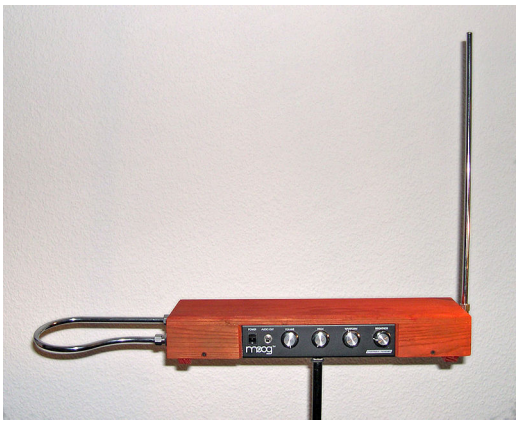
Além disso, o autor também destaca que existem músicas que não são empáticas nem anempáticas, que estão ali apenas para ter presença sem nenhuma função emocional, de forma abstrata. Normalmente, ao se tratar da linguagem sonora dentro do cinema, é desta forma que ela é vista, portanto, é interessante observar cada vez mais o quanto a trilha musical de um filme pode

ser inventiva, menos mecanizada, e ter grande envolvimento em uma obra audiovisual, seja instrumental, seja com vozes, de forma tradicional ou até mesmo mesclando sua estrutura com ruídos da narrativa, se transformando e desenvolvendo. É preciso se atentar a perceber o filme para além das imagens, também pela escuta.

2.1 A música eletrônica

Surgida artisticamente com o *theremin*[3], primeiro instrumento musical eletrônico criado por Leon Theremin em 1928, a música eletrônica pode ser definida como qualquer música modificada por meios tecnológicos, a exemplo dos sintetizadores. A popularização desse novo núcleo sonoro foi a partir da segunda metade do século XX, com a invenção do transistor, um objeto amplificador que facilitava a quantização do som a partir de correntes elétricas. Desde a criação do primeiro instrumento eletrônico esse tipo de música começou a fazer parte de trilhas sonoras de filmes, a exemplo do filme russo *Odna (1930)*, considerado o primeiro a utilizar o *theremin*, composta por Dmitri Shostakovich, para fazer sons espaciais.

Figura 1 - O theremin



Fonte: Google imagens

Pierre Schaeffer (1910 - 1995) foi o primeiro compositor a utilizar fitas magnéticas para realizar uma obra musical. Sem partitura e apenas de ouvido, tinha a possibilidade de brincar com qualquer tipo de som e transformá-lo em

[3] Leon Theremin tocando seu próprio instrumento pode ser visto através do link do YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=w5qf9O6c20o. Acesso em 15 nov. 2023.

música, além de cortar e colar as fitas, também se utilizava de processos composicionais rudimentares como o *looping*, *delay*, *tape eco* e reversão de áudio gravado (FRITSCH, 2013). Essa técnica ganhou o nome de ‘’música concreta’’, em oposição à música abstrata, escrita em partitura, onde qualquer objeto sonoro é gravado e posteriormente modificado em um estúdio. Porém, com a evolução da música eletrônica, começaram a surgir outras maneiras de fazê-la além da música concreta.

A junção de procedimentos composicionais da música eletrônica com a música concreta de Schaeffer gerou a música eletroacústica, um gênero em que, dentro de um estúdio, a tecnologia é utilizada para manipular o timbre de instrumentos acústicos, usando reverberação e harmonização, por exemplo, e que se alinha bastante com a linguagem da música contemporânea. Segundo Fritsch (2013), a música eletroacústica apresenta dificuldades para ser entendida e analisada. E nisso ele cita Rodolfo Caesar (1994), intérprete de música eletroacústica, porque música eletrônica e eletroacústica são palavras que se referem aos meios tecnológicos para o fazer musical.

> A denominação música eletroacústica também confunde nosso entendimento porque, ao invés de remeter aos sentidos e direções musicais propostos pela atividade que designa, refere-se cruamente aos meios técnicos empregados: o estúdio eletroacústico (Caesar 1994, *apud* FRITSCH 2013, p. 44).

Também há dificuldade de entendimento pelo fato de que as composições do repertório eletroacústico não podem ser reconstruídas por notações gráficas e não há possibilidade de reproduzi-las, senão da sua forma original por meio magnético ou digital. É quase impossível analisar a estrutura de uma obra eletroacústica por conta da não existência de uma unidade de som mínima para que isso seja possível. Não há equivalência direta com uma hierarquia entre as notas, os acordes, os tons e os sons utilizados, portanto, é muito difícil de se perceber. Se nos primórdios da música concreta Pierre Schaeffer, por meio de fitas magnéticas, já abstraía o uso de partitura do mundo da música, a eletroacústica rompe com a música abstrata e a necessidade de uma representação gráfica. Sendo o oposto da música instrumental, na eletroacústica a escrita musical não é mais possível, por ter uma abordagem direta das manifestações sonoras.

É importante que o compositor, na música eletroacústica, tenha percepção auditiva aguçada, de forma a ignorar a causa e o surgimento do som, para entender o que é atraente na sua forma e qualidade, e concentrar a atenção em mapear o seu progresso espectromorfológico;

> A espectromorfologia é uma abordagem de materiais, estruturas musicais e sua forma no tempo, que se concentram no espectro sonoro. Espectromorfologia é uma maneira de perceber e conceber os sons (...) os conceitos espectromorfológicos podem ser utilizados para a composição de música eletroacústica (FRITSCH, 2013, p. 45).

Como ferramenta de análise para a música eletroacústica, a espectromorfologia é um termo reformulado pelo compositor Denis Smalley, no qual dá continuidade ao conceito de tipomorfologia de Pierre Schaeffer. Esse conceito, utilizado para dar atenção ao som ignorando sua forma, pode ser colado ao conceito de escuta reduzida, também designada por Schaeffer. O compositor coloca o som como objeto de observação das suas formas específicas, independentemente do sentido. Além disso, a espectromorfologia pode ser analisada na perspectiva de Michel Chion (2008) sobre a escuta reduzida:

> No entanto, a escuta reduzida tem a imensa vantagem de abrir a escuta e de afinar o ouvido do realizador, do investigador ou do técnico, que assim conhecerão o material de que se servem e dominá-lo-ão melhor. Com efeito, o valor afetivo, emocional, físico e estético de um som está associado não só à explicação causal de que falávamos, mas também às suas qualidades específicas de timbre e de textura, ao seu frêmito. Tal como no plano visual, um realizador ou um diretor de fotografia têm tudo a ganhar em refinar o seu conhecimento da matéria e da textura visuais, mesmo que nunca façam filmes abstratos (CHION, 2008, p. 31).

A espectromorfologia é um processo de estruturação da maneira como os espectros de frequência são percebidos pelo tempo. Essa análise descritiva do som conversa com a escuta reduzida, que nada mais é do que uma decupagem na qual, pela percepção auditiva, se peneira o objeto sonoro, rejeitando sua fonte, a exemplo de explosões, uma vez que o espectro que caracteriza esse som é relacionado com outros sons que se interligam. É possível que o compositor brinque com esse contexto, fazendo com que se ouça

seguindo as abstrações do objeto sonoro, ao invés de pensar sobre a significação do objeto em si.

Além da escuta reduzida, Chion (2008) aborda mais dois tipos de atitudes de escuta, que em ordem formariam a seguinte sequência: escuta causal, escuta semântica e, por último, a escuta reduzida. A escuta causal, sendo a mais comum, é a que se utiliza do som como meio informativo para entender a sua causa. Segundo CHION (2008), essa causa pode ser visível, trazendo um complemento à nossa percepção, tendo como exemplo quando batemos em um recipiente fechado: o som que é produzido pode nos dizer se está cheio ou vazio. A causa também pode ser invisível, tendo a identificação por conhecimentos gerais e suposições lógicas. Porém, justamente por essas suposições, a escuta causal pode pregar peças, já que ela não necessariamente parte do zero ou de uma única fonte. Existem diversas possibilidades que fazem com que a análise do som, quando isolada, não nos forneça o entendimento exato, pois, esse tipo de escuta consegue manipular a mente.

A chamada natureza da identificação causal pode se dar em nivelações diferentes. Primeiramente, o reconhecimento da voz de uma pessoa. Os humanos emitem através da voz características únicas, o que faz com que essa identificação não seja feita de forma isolada, existe um contexto, e o fato óbvio de que os seres humanos conseguem distinguir-se uns dos outros. Simultaneamente, a causa de um som não precisa ter um nome. É possível escutar uma locutora de rádio sem ter conhecimento da pessoa em si e identificá-la pela voz. Assim é criado um registro em nossa memória, onde o tipo físico e características visuais da pessoa ficam em branco. É possível diferenciar o apontamento de um timbre de voz e um indivíduo, e ter uma imagem visual com identificação, nesse caso um nome.

O segundo caso consiste no fato de que, normalmente, um som não tem apenas uma única fonte e não reconhecemos uma fonte como algo particular. Na verdade, o que reconhecemos é uma natureza da causa, categorizada em causas humanas, por exemplo o som de algo mecânico, origem animal ou humana são identificados por um ritmo, um timbre que nos conduz a familiarizar com essas categorias.

> Consideremos o rangido da caneta de feltro com a qual é escrito o rascunho deste texto; as duas fontes do som são a caneta e o papel – mas também o gesto de escrever e nós que escrevemos e assim sucessivamente. Se esse som for gravado e ouvido num gravador, a fonte do som será também o altifalante, a fita magnética na qual o som foi registrado etc. Note-se que, no cinema, a escuta causal é constantemente manipulada na sua totalidade pelo contrato audiovisual e nomeadamente pela utilização da síncrise. Com efeito, trata-se, na maioria dos casos, não das causas iniciais dos sons, mas de causas que somos levados a acrescentar (CHION, 2008, p. 29.).

A partir da compreensão de mensagens codificadas através da linguagem, seja ela falada, ou em códigos, como o Código Morse etc. o segundo modo de escuta, a escuta semântica, tem um funcionamento extremamente complexo. Utilizando como exemplo uma única palavra dita em um mesmo idioma com sotaques diferentes, o que integra esse tipo de escuta são as variações sonoras. Quando lemos um texto em silêncio, uma voz surge em nossa mente decodificando os sons das palavras, ao mesmo tempo em que fazemos a ligação das palavras com os sons de pronúncia. A escuta causal e a escuta semântica podem andar lado a lado, pois podemos ouvir o que nos dizem, como dizem e dar significados ao mesmo tempo.

2.1.1 As categorias da música eletroacústica

O compositor brasileiro Flo Menezes descreve a música eletroacústica em oito categorias, com as quais Eloy Fritsch (2013) concorda em seu livro *Música Eletrônica: uma Introdução Ilustrada*, portanto é importante estabelecer essa ligação entre a dimensão instrumental e a eletroacústica. Dessas categorias, vale destacar algumas que podem ajudar a compreender o processo do som eletroacústico em *O Planeta Fantástico*: **obras puramente instrumentais**, onde notoriamente é possível perceber que há intervenção de experiências eletroacústicas dentro do estúdio, como notas com durações extensas, granulações, processamento de sinais sonoros para melhor interpretação de dados dos instrumentos, espacialização dos instrumentos, domínio espectral rigoroso etc.; **obras puramente instrumentais,** cujas estruturas são concebidas com a ajuda do computador, mais conhecida como *composição assistida por computador*; **música eletroacústica mista**, em que a tecnologia que envolve os sons eletroacústicos, gerados a partir de fusão/contraste entre dimensões instrumentais e eletroacústicas, acompanha o

instrumento e **música eletroacústica pura**, independentemente do meio tecnológico em que se utiliza, onda há desdobramentos com um leque de possibilidades das mais próximas as mais distantes dimensões acústico instrumentais [4].

Essas categorias onde se denomina as variáveis da música eletroacústica é interessante para, mesmo que de forma básica, ter conhecimento geral sobre esse, que é tão influenciado tanto na música como no cinema, especialmente em filmes de ficção científica/fantasiosos, que é o caso de *O Planeta Fantástico*, obra que será analisada mais adiante.

> A música eletroacústica, originada por técnicas provindas da música concreta e eletrônica, propõe novas estratégias composicionais, estruturais e estéticas que diferem das encontradas na composição da música instrumental. O ouvinte que comparece a um concerto de música eletroacústica necessita de um novo critério de percepção diferente daquele acostumado com escalas, relações harmônicas, altura e padrões rítmicos constantes (FRITSCH, 2013, p. 50).

O termo ‘’música acusmática’’ é um tipo de música eletroacústica produzida inteiramente em estúdio, e deve ser reproduzida por alto-falantes. Quem a designou foi François Bayle, compositor sucessor de Pierre Schaeffer, pioneiro da música concreta. O termo se diferencia de músicas que utilizam *performance* como música instrumental eletrônica, eletroacústica mista e *live-electronics*.

As fontes sonoras, no processo criativo, são utilizadas de dois modos: o primeiro, com a forma de escuta designada ‘’escuta reduzida’’, separando o ouvinte dos significados sonoros, dissociando do mundo real, deixando de lado o contexto físico e visual. A escuta reduzida utiliza sons acústicos e sintéticos para transformar o abstracionismo musical onde se foca no detalhamento dos sons individualmente, onde pode haver evolução e interação entre eles. O segundo modo consiste em uma abordagem que relaciona o mundo real com sons identificáveis do cotidiano, para que se crie uma imagem mental do som.

---

[4] As demais categorias (versões mistas de obras concebidas originalmente para *tape* solo, live-electronics, versões para *tape* solo (para sons eletroacústicos desacompanhados) e obras originalmente mistas e música computacional) podem ser consultadas no livro *Música Eletroacústica: uma introdução ilustrada,* de Eloy F. Fritsch entre as páginas 49 e 50.

Dentro da dimensão eletrônica, também é importante para este trabalho falar sobre efeitos sonoros e paisagens sonoras, já que em *O Planeta Fantástico* tanto a música como o desenho de som, se utilizam dessas ferramentas sonoras para criar o universo narrativo proposto. No livro *música eletrônica: uma introdução ilustrada* de Eloy Fritsch (2013), muito se fala da paisagem sonora no âmbito musical, mas, no caso da pesquisa proposta, esse conceito será destrinchado na visão do desenho de som, que se utiliza do termo ‘’ambiência’’.

As composições de paisagens sonoras consideram a ligação do ouvinte com o contexto ambiental, e suas experiências e observações com o mundo. Denominada pelo compositor Murray Schafer, a palavra *soundscape* foi utilizada para criar uma analogia com *landscape* (paisagem), portanto, a paisagem sonora seria o ambiente sonoro. O ambiente proposto pelo som preserva o que o ouvinte conhece visualmente de forma psicológica.

Nessa linha de raciocínio, para compor uma paisagem sonora, musicalmente falando, o compositor explora os ambientes, mas preserva o contexto em que estão inseridos, portanto, o ouvinte, sem ter a imagem disponível, apenas o som, consegue rapidamente compreender a fonte.

Os efeitos sonoros ou ruídos de efeitos são termos que estão fora do contexto musical, justamente porque enfatizam obras artísticas em pontos criativos específicos, sem o uso de música e diálogo. Portanto, quando se pensa em filmes que se passam em universos fictícios, os sons produzidos para ambientar o espectador, criados originalmente para os espaços narrativos, por mais que sejam sons estranhos, por exemplo, o filme se passa em um lugar parecido com uma floresta e tem animais parecidos com pássaros, mas é tudo diferente do que existe na realidade e consequentemente o som também, mas por termos compreensão do mundo em que vivemos, psicologicamente atribuímos o espaço a uma floresta e os animais a pássaros, para termos uma associação, e com isso nos habituamos à obra.

2.2 A música, os sons eletrônicos e sua importância no gênero ficção científica

A ficção científica, antes de se revelar como gênero cinematográfico, é oriunda da literatura. Segundo Tzvetan Todorov (1981), uma obra para se encaixar em um determinado gênero deve se identificar esteticamente com

outras obras já existentes. Os gêneros são precisamente esses elos mediante os quais a obra se relaciona com o universo da literatura.

Diversos filmes do gênero de ficção científica são baseados em obras literárias fantásticas: *Duna (1984)*, baseado em *Duna* de Frank Herbert*; Blade Runner: O Caçador de Androides (1982)*, baseado em *Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?* de Philip K. Dick; *Laranja Mecânica (1971)*, baseado em *Laranja Mecânica* de Anthony Burgess; *O Planeta dos Macacos (1968),* baseado em *O Planeta dos Macacos* de Pierre Boulle, entre outros. *O Planeta Fantástico*, filme a ser analisado, também é baseado em uma obra da literatura fantástica – *Oms em Série* de Stefan Wul.

Sendo um gênero que se baseia na temática do fantástico, a partir de conceitos científicos imaginativos e irreais, que especulam direta ou indiretamente como pode ser o futuro, muitas vezes, contradiz as leis da física. Abordando coisas que seriam impossíveis de acontecer no tempo presente, uma vez que precisariam de tecnologias ainda não descobertas ou não desenvolvidas, havendo personagens alienígenas, robóticos, que desafiem a evolução humana, questionem o ser humano etc., compõem a singularidade das narrativas específicas da realidade do universo de cada obra cinematográfica.

> Instituída como forma de entretenimento sedutora e fácil de consumir, a ficção científica conduz o espectador por reflexões sobre o especificamente humano e o efetivamente real, atuando na percepção do mundo e nos sistemas de atribuição de sentido. O que torna o gênero eficaz na capacidade de perturbar o sentir e pensar do espectador é a gestão entre estranheza e verossimilhança. A ficção científica é a imaginação do desconhecido, do estranho, do novo (...) (RODRIGUES, 2012, p. 12)

Filmes de ficção científica cativam e instigam a imaginação do público sendo muito populares entre os gêneros cinematográficos, por, além dos temas, misturar estilos, ter efeitos especiais interessantes e um desenho de som criativo para compor os mundos inventados nesse tipo de cinema,

A integração da estética dos efeitos sonoros totalmente eletrônicos trouxe para as produções cinematográficas um encontro intrigante entre a música eletrônica e o gênero da ficção científica, o que se revelou altamente vantajoso na criação de uma atmosfera com a referência do fantástico. De acordo com Blacking (2000), a sociedade acreditava que a produção musical

não era para qualquer pessoa, ao mesmo tempo em que reconhecia que todas as pessoas têm capacidade de distinguir padrões sonoros. Era esperado, por criadores do audiovisual, tanto para filmes como para séries de televisão, atrair um grande público. Portanto quando a música é introduzida entre diálogos e ações dos personagens, de forma implícita era assumido que o espectador poderia compreender os padrões musicais e se conectar com emoções a partir da trilha sonora, de acordo com a intenção do filme, sendo um meio de comunicação entrelaçado às sensações do ouvinte.

Nesta fase inicial, a ausência de identificação dos padrões e paisagens sonoras inovadoras pelo espectador/ouvinte, estando eles desprovidos de referências conhecidas, causava uma sensação de desconforto que, paradoxalmente, cativava o público em massa, visto que se mesclava perfeitamente com as temáticas dos filmes, ajudando a criar a atmosfera de medo e estranhamento, gerando um encantamento peculiar ao testemunhar mundos e realidades distintas da nossa na tela. A sensação de estranheza vem de tudo o que não é comum, portanto, o estranhamento sonoro se estabelece como um elemento cuidadosamente incorporado pela obra, com o propósito de se afastar da abordagem convencional e familiar que temos em relação ao mundo e à arte.

Como já citado anteriormente, um gênero pode ser entendido quando há semelhanças com obras já existentes, logo essa afirmação também cabe no contexto musical para se obter o significado e classificação cultural. Assim sendo, quando não há identificação da informação sonora seja ruído, efeito, ou música, a sensação assustadora e estranha se dá simplesmente por não ter o compreendimento da fonte, o tipo de coisa que faz o som. Do viés artístico, isso pode se dar pela altura, que é uma propriedade do som, neste caso os graves e os agudos, brincando com as diferenças tonais, além de sintetizadores, que ajudam a distorcer o som.

Nos primórdios da música eletrônica, uma grande parte da sociedade ao redor do mundo estava imersa no contexto pós-guerra (Segunda Guerra Mundial 1939 - 1945) que permeava os meios de comunicação e a cultura popular. Essa influência era especialmente forte em filmes de ficção científica, além de programas de TV, quadrinhos e livros. Esse período foi muito impactante para toda uma geração, e levou a várias inovações tecnológicas e científicas. As

discussões sobre a corrida espacial, a ameaça de guerra nuclear entre as superpotências e as expectativas de crescimento e progresso no período pós-guerra desempenharam, nesse processo, um papel fundamental.

Rodrigues (2012), em seu livro *Ecos do Mundo Zero: guia de interpretação de futuros, aliens e ciborgues,* cita o autor e professor Mark Rose (1981) que analisa o paradigma da ficção científica como fundamentado no encontro entre o ser humano e o não humano, resultando em quatro categorias distintas: espaço, tempo, máquina e monstro. Explorando diferentes interações e dinâmicas entre humano e não humano, essas classificações dão origem a tipos específicos de narrativas. Na categoria espaço, as narrativas exploram o encontro com o não humano e não terrestre, dando origem a histórias de contato alienígena e viagens interplanetárias e intergalácticas. Na categoria tempo, são abordadas reflexões sobre transformações decorrentes da passagem do tempo, englobando narrativas que se passam no futuro ou em uma versão alternativa do presente. Na categoria máquina, as histórias incluem robôs, computadores com grande capacidade intelectual criados por humanos e que acabam virando opressores de alguma forma. Na categoria monstro, a presença de elementos não humanos pode se manifestar tanto externa quanto internamente em relação à humanidade. As narrativas que se enquadram nessa categoria exploram transformações que ocorrem de diferentes maneiras, a monstruosidade pode ser retratada tanto de forma negativa quanto positiva, tendo como exemplo do último caso narrativas de super-heróis.

Nesse sentido, dialogando com as categorias apresentadas, é possível perceber que há entre a ficção científica e a vanguarda da música eletrônica, diante da conjuntura social, uma compatibilidade criativa ligada ao progresso tecnológico. Havia uma inquietação frequente dos compositores em relação a exploração do uso de eletrônicos como novas possibilidades sonoras, oportunizando o surgimento de novas estéticas, permitindo experimentações de texturas sonoras inovadoras, ampliando os horizontes artísticos, refletindo mudanças sociais e formas de expressão que espelhavam o espírito da época. Edgar Varèse (1883 – 1965), importante compositor francês e um dos pioneiros das composições eletroacústicas, é um grande exemplo, pois, em suas obras buscava integrar elementos biológicos e físicos, que também eram visíveis em alguns títulos, como *Hyperprism (1923)*, *Ionisation (1931)* e *Density (1936)*. Sua

composição mais importante, *Poème électronique (1958)*, que além da atmosfera científica, se utilizava de vozes que se entrelaçam aos sons eletrônicos, pode-se costurar muito bem com trilhas sonoras de ficção científica.

> Junto com *Williams Mix* de John Cage[5], esta é uma das composições eletrônicas mais impressionantes até hoje. E por mais selvagens que os sons nos pareçam agora, é difícil duvidar de um futuro para tais meios de composição. Em um mundo de aviões a jato, luas artificiais, submarinos atômicos e bombas de hidrogênio, quem pode dizer que essa música não tem lugar? (Holmes, 2008 *apud* PASSOS, JÚNIOR, 2021, p. 97).

Karlheinz Stockhausen (1928 – 2007), compositor alemão e um dos representantes máximos da música eletrônica, colega de Varèse, também teve obras intituladas com conotações científicas exploradas pelos temas de ficção científica. *Formel* (fórmula), *Kurzwellen* (ondas curtas), *Tiekreis* (zodíaco), *Strahlen* (raios) e *Weltraum* (espaço sideral) são algumas delas.

A música eletrônica e a ficção científica estiveram entrelaçadas durante o processo de desenvolvimento de ambas. Buscavam definir sua identidade conceitual, estética e técnica, o que permitiu uma troca de influências significativa. Sem comprometer sua natureza vanguardista e independente, a música eletrônica encontrou no cinema de ficção científica uma oportunidade estratégica para se conectar com um público maior. A ficção científica, por outro lado, também se beneficiou das sonoridades modernizadas e da abordagem experimental da música eletrônica, enriquecendo suas narrativas e criando as atmosferas futurísticas. Essa sinergia entre música eletrônica e ficção científica impulsionou fortemente a expansão de ambos os campos, criando um ciclo de influência e progresso e proporcionando uma experiência imersiva para os espectadores e ouvintes com a fusão desses dois universos.

Já abordada anteriormente, a escuta reduzida, retomada por Michel Chion (2008), adepto das ideias de Pierre Schaeffer, nessa perspectiva desvincula o som da representação empírica, sendo assim extremamente importante na construção de uma realidade cinematográfica distinta. Para entrar nos universos da ficção científica, separa-se os sons que nos são familiares,

[5] Em 1939, John Cage foi o primeiro compositor a não utilizar partitura musical em uma composição ao criar a obra *Imaginary Landscape No. 1*, introduzindo o uso de gravações sonoras como elemento central.

eliminando elementos sonoros com proximidade temporal e espacial, assim originando uma ideia desconhecida essencial para esse tipo de narrativa, criando e distorcendo sons e, desta forma, gerando o estranhamento para proporcionar uma experiência sensorial coerente com as características do gênero proposto.

> Muitos dos sons produzidos especificamente para o filme *Guerra nas Estrelas* (*Star Wars*, George Lucas, 1977) e suas sequências tornaram-se facilmente reconhecidos na cultura popular. Acostumamo-nos com o som e, em consequência, com a existência de raios laser, androides, batalhas espaciais e línguas alienígenas. A construção desse imaginário é curiosa porque se apoia em sons produzidos artificialmente – gerados ou modificados eletronicamente – para dar peso e profundidade a seres e objetos que não existem. No caso das batalhas espaciais isso é especialmente claro uma vez que, fisicamente, não haveria a possibilidade de o som propagar-se no vácuo do espaço (CASTANHEIRA, 2008, p. 64).

No contexto dos filmes de ficção científica, o desenho de som desempenha um papel fundamental ao representar máquinas, alienígenas e elementos não humanos. Sons criados artificialmente ocupam o centro das atenções, enquanto os elementos sonoros naturais são quase imperceptíveis. Fenômenos naturais são sonoramente ‘’desconstruídos’’ ao serem transformados em algo estranho e assustador ao passarem pelos amplificadores, sintetizadores etc. Esses efeitos sonoros intrinsicamente ligados à tecnologia, proporcionam ao espectador uma nova interpretação de mundo, mesmo estando na presença de sons mais próximos da realidade, pois geram um certo nível de tensão e consequentemente envolvimento nas narrativas.

De início, a trilha sonora dos filmes de ficção científica muitas vezes não se destacava pela sua criatividade. Em grande parte, não se acompanhava as tendências musicais mais inovadoras da época, e acabavam por seguir uma tradição erudita europeia antiga. Por essa razão, os cineastas passaram a valorizar e destacar os efeitos sonoros como elementos dramáticos de maior relevância que a própria música. *Odna* (1931) de Grigori Kozintsev e Leonid Trauberg, foi o primeiro filme a incluir o *theremin* em peças orquestrais pelo compositor Dmitri Shostakovich, e é um bom exemplo, por ter sido lançado com uma trilha sonora que tem os elementos dramáticos dos efeitos sonoros, além de alguns diálogo e trilha orquestral. *O Planeta Proibido* (*Forbidden Planet*, Fred

Wilcox, 1956), é um exemplo de trilha sonora com essa nova perspectiva de espaço sonoro. A trilha sonora, em alguns momentos, funcionava como paisagem sonora. Não se limitando apenas a sons estranhos, a música desempenhava um papel narrativo, desenvolvendo motivos musicais aos personagens, eventos e atmosferas do filme.

> Durante milênios as pessoas aprenderam a ouvir sons que guardavam relações estreitas com os corpos que os produziam. Subitamente, toda a experiência auditiva acumulada em um longo processo de evolução da cultura musical é transformada pelo surgimento dos sons eletrônicos. A audição desses sons não revela as relações mecânicas, concretas e aparentes dos instrumentos acústicos tradicionais, já que estes são gerados através de processos elétricos, invisíveis à nossa percepção. São sons novos e extremamente ricos, mas ao mesmo tempo conflituosos, já que vêm desvestidos de qualquer conexão com corpos ou gestos (IAZETTA, 1997, p. 2).

Nesta linha temporal, *O Planeta Fantástico* lançado em 1973, é um bom exemplo desse avanço do uso dos sons eletrônicos em filmes de ficção científica. A trilha sonora de Alain Goraguer e Jean Guerín, com bastante referência de rock progressivo, se utiliza da música eletroacústica, a mescla de instrumentos musicais e sons eletrônicos ajudam a construir a atmosfera opressiva, mágica e intrigante do Planeta Ygam e seus habitantes.

3 SOM, IMAGEM E ESPECTADOR: OS EFEITOS SENSÍVEIS

No presente capítulo é desenvolvida a ideia de valor agregado de Michel Chion (2008), partindo do conceito de projeção-identificação de Edgar Morin em *O Cinema ou O Homem Imaginário (1958)*, trazendo noções de como os efeitos sensíveis são elaborados a partir das influências sonoras na imagem, e como o espectador pode ser afetado através da memória e dos sentidos, a contar com as ideias de Robert Jourdain (1998) em *Cérebro, Música e Êxtase* quando se aprecia uma obra audiovisual. Para a análise de *O Planeta Fantástico (1973)*, são discorridos, também, os movimentos contraculturais, sua ligação com a música eletrônica e o futurismo, para maior compreensão da atmosfera da obra e seu contexto histórico, como propagação à projeção do espectador.

Segundo MORIN (1958), há dois aspectos interligados que, a princípio, parecem opostos: o mundo exterior (projeção) do sujeito se projeta no mundo interior (identificação). Na perspectiva da projeção, que é um movimento de dentro para fora, tudo o que nós necessitamos, queremos, desejamos, se projeta ao nosso redor. Na perspectiva da identificação, em vez de projetarmos, ao identificarmos algo absorvemos para dentro do próprio ‘’eu’’, e assim há uma integralidade afetiva. A projeção-identificação-transferência comanda esses fenômenos psicológicos afetivos, e acabam não sendo fiéis à realidade, distorcendo a objetividade das coisas e até se colocando deliberadamente fora desta realidade (estado de alma, devaneios). A magia cria vida. Quando o espectador se identifica com as imagens na tela, e nelas projeta as aspirações da vida real. Estando em estado quase hipnótico, mesmo tendo noção de que o que está vendo não é real, o poder da imagem influencia na subjetividade e nos sentimentos de quem está assistindo.

Quando se trata de som, existe um certo tipo de projeção-identificação abordado por Michel Chion em seu livro *Audiovisão (2008)*. Para ele, o espectador projeta espontaneamente sobre o que ele vê o efeito do chamado valor agregado (ou valor acrescentado), que é criado por um acréscimo de informação, emoção e da atmosfera do filme, conduzido por um efeito sonoro, e assim a imagem assume as características propostas por esse som, fazendo

com que a sensação do espectador seja potencializada. Também pode ocorrer de forma contrária, com o som assumindo as características propostas pela imagem. Ele também coloca que a música co-irriga e co-estrutura o filme, visto que não é um trabalho desempenhado sozinho, pois em uma obra audiovisual nenhuma função deve se colocar dominante sobre a outra.

Dentro da ideia de projeção, as técnicas de *leitmotiv* e *underscoring*, colocadas por Chion no livro *La música em el cine (1997)*, além do valor acrescentado pela música (empática e anempática), ajudam a intensificar as sensações de um determinado filme que utilize essas técnicas. O cérebro é um grande estimulante, através dos sistemas sensoriais, para que ocorram essas sensações, e a partir dos conceitos de memória semântica e esporádica de Robert Jourdain em *Cérebro Música e Êxtase (1998)*, é possível compreender as relações que coletivamente e/ou individualmente estabelecemos, como reagimos aos sons em nossa mente e consequentemente os projetamos enquanto assistimos ao que está na tela.

Pensando em música eletrônica e sintetizadores, que foi o ponto alto da trilha sonora e desenho de som de *O Planeta Fantástico (1973)*, a ligação direta dessa nova forma de fazer música tem grande influência dos movimentos contraculturais da década de 1960, bem como, do gênero de ficção científica no cinema, que também converge com o contexto narrativo do filme, criando, a partir da musicalidade, novos modos de expressar arte, se relacionar com o mundo e o olhar que temos sobre a vida.

3.1 A projeção através do som

Quando estamos assistindo a um filme, prestamos atenção nas cenas e a junção da imagem e som nos geram algum tipo de impacto. Se revermos sem o som, temos um outro tipo de olhar em relação ao que está na tela, as imagens são mais perceptíveis, detalhes não percebidos podem ser notados. Se, ao contrário, percebermos novamente o filme sem as imagens, apenas com os ouvidos, podemos notar sons que passam despercebidos, ou até mesmo intensificar a sensação de ouvir certos momentos. Nos três sentidos exemplificados, a percepção muda. Pensando no gênero de ficção científica, em *De Volta Para o Futuro (1985)*, na cena em que o carro/máquina do tempo é

testado, percebemos uma tensão entre diálogo, música orquestrada, ruídos de tecnologia e motor. Juntando som e imagem é perceptível a tensão que o diretor quer passar. Se tirarmos a imagem, pode-se interpretar os sons como batida de carro, algum acidente, explosão de algo que deu errado. Talvez fique um pouco fora de contexto, surgindo na imaginação um novo filme. Assistindo apenas as imagens, a cena não gera tanto impacto, e pensando que há apenas a imagem para interpretar, é possível prestar melhor atenção em alguns detalhes de efeitos visuais e flashes que existem no carro. A forma que identificamos nossos sentidos e projetamos sendo sonora, imageticamente ou ambas, se diferencia ao dispormos de percepções diferentes de um mesmo conteúdo. CHION (2008) define isso como a ilusão do audiovisual. O cinema, arte da imagem, é uma ilusão que se encontra no centro da relação entre som e imagem: a ideia do valor acrescentado.

No valor acrescentado, o som engrandece a imagem causando a impressão de que essa informação e valor expressivo já está fundida e nasce junto dela, naturalmente, possibilitando a crença de que o som está contido no que vemos apenas no que está na tela. Esse efeito pode dar a impressão de que o som é inútil, por passar despercebido.

> Esse fenômeno de valor acrescentado funciona, sobretudo, no âmbito do sincronismo som/imagem, pelo princípio da síncrise[6], que permite estabelecer uma relação imediata e necessária entre qualquer coisa que se vê e qualquer coisa que se ouve. Em particular, tudo aquilo que no ecrã é choque, queda ou explosão mais ou menos simulados ou realizados com materiais pouco resistentes, adquire com o som uma consistência e uma materialidade que se impõem (CHION, 2008, p. 12).

Além dessa definição de valor acrescentado, o conceito é dividido entre valor acrescentado pelo texto e valor acrescentado pela música. Segundo o autor, primeiramente o valor acrescentado é pelo texto sobre a imagem, consequência de o cinema ser vococêntrico e verbocêntrico. Essa afirmação se dá pela voz sempre ser evidenciada entre outros sons. A voz é posta como veículo de expressão verbal, não apenas emissão de gritos e gemidos. Não é a fidelidade em relação ao timbre original que se busca, mas sim, assegurar que

[6] Síncrise (junção entre sincronismo e síntese) é o que Michel Chion (2008, p. 54), em seu livro *Audiovisão,* a descreve como a consolidação natural que é produzida entre um fenômeno sonoro e um fenômeno visual ao mesmo tempo e independente de qualquer lógica.

as palavras pronunciadas serão claras ao ouvinte. O vococentrismo, portanto, é quase sempre um verbocentrismo. O cinema acaba ganhando o título de vococêntrico/verbocêntrico no sentido sonoro pelo fato de que os seres humanos são assim cotidianamente em relação a comportamentos e reações. Inevitavelmente vozes, se houverem, chamam muito mais atenção em meio a outros sons do ambiente. Se reconhecidas, essas vozes (quem fala, de onde vem) e estiverem em idioma acessível, a atenção vai a interpretação e compreensão dos sentidos das palavras.

Se tratando do valor acrescentado pela música, como já mencionado no capítulo anterior, Chion (2008) divide esse conceito entre efeito empático e anempático, duas formas de, no cinema, a música criar emoções específicas para determinada situação. Quando se utiliza a música empática, é gerada uma conexão com a cena, tendo uma coexistência e equilíbrio confirmando o que a imagem traz, conduzindo o espectador a uma aproximação emocional entre som e imagem.

Como exemplo, novamente me recordo do filme *De Volta para o Futuro (1985)* onde Marty McFly precisa que os pais (George e Lorraine Mcfly) deem seu primeiro beijo em um baile colegial no passado antes que ele desapareça de vez. A música romântica tocada pela banda, condiz com o momento em que os casais dançam pairando no ar um possível clima para beijar. Portanto, quando eles finalmente vão se beijar, um colega ‘’rouba’’ a mãe de Mcfly, interrompendo o momento, fazendo com que a música se distorça e tenha uma virada de chave, gere um suspense nítido na emoção do espectador que fica na agonia e expectativa se dará tempo de Marty, que já está perdendo os sentidos e sumindo de uma fotografia, continuar existindo. Lorraine se desvencilha dos braços do colega, vai em direção à George McFly, e assim o beijo finalmente acontece e Marty se reergue. Neste momento, a balada romântica também retorna. A cena tem nuances entre as imagens e as músicas que dão o tom da sensação de que o espectador é conduzido a sentir.

Quando a música contrasta com o que acontece na cena e essa não congruência acaba causando uma estranheza, que amplifica o sentido e o sentimento durante a cena e gera um distanciamento emocional, pode-se chamar de música anempática. Como exemplo utilizo o início do filme *A Mulher Sem Cabeça* (2008) de Lucrecia Martel. Verônica está dirigindo seu carro em

uma estrada ouvindo música no rádio, especificamente Soley Soley da banda *Middle of the Road*. Em um determinado momento seu telefone toca, ela desvia o olhar da estrada para pegá-lo, e o carro balança, sinalizando que passou por cima de algo. Verônica percebe que se trata de um atropelamento, fica reflexiva e um tanto nervosa, olha pelo retrovisor, mas continua sem saber o que fazer. O telefone toca novamente, mas ela não atende. Verônica arranca o carro e continua sua viagem. Durante todo esse tempo dramático e sério a música continua tocando, contradizendo o momento da cena. O espectador pode ficar confuso com os efeitos causados pelo filme, com um sentimento de constrangimento pela música que não condiz com a situação.

A projeção/emoção do espectador ao experienciar som e imagem, mais especificamente cinema, são advindas de diversas hierarquias cerebrais entre mente e corpo. Em *Cérebro, Música e Êxtase (1998)* Robert Jourdain viaja no universo interior do ser humano para compreender nossa relação com a música. É possível relacionar alguns pensamentos do autor com o tema proposto neste trabalho.

Os sistemas sensoriais (tato, paladar, visão, olfato e audição), após o corpo fazer algum tipo de movimento, ficam em alerta e nos informam, a partir das sensações, o que acontece. Hierarquias cerebrais agem paralelamente. Quando assistimos a um filme, podemos nos apegar às sensações do personagem, por mais que não sejamos nós, e estivermos presenciando, através de uma tela, aquela história. Se na cena vemos um bolo recém-saído do forno, podemos imaginar e criar mentalmente o cheiro. O personagem se queima ao retirar o bolo do forno, sentimos (ou pelo menos entendemos) aquela dor. Ele está nervoso porque precisa servir o bolo apressado, nos agitamos com nervosismo (talvez até corporalmente, enrijecendo). Dentro do cérebro, todas as formas de desempenho se entrelaçam. O desenho de som, e nesse caso a música empática, pode ajudar nessas sensações, ou distanciar, se for em um caso de música anempática. Ficam vagos os limites entre movimento, percepção, expectativa e experiência.

> Triunfamos sobre esse caos não *ouvindo*, passivamente, com nossos troncos do cérebro, mas *escutando*, ativamente, com o córtex cerebral, que busca dispositivos e padrões familiares na música. A audição é conduzida pela antecipação. Mesmo quando uma peça é inteiramente nova para nossos ouvidos, nós a entendemos por que percebemos

> partes constitutivas que já conhecemos bem. Um objeto musical não é tanto algo que bate em nossos cérebros, e sim muito mais, algo que nossos cérebros vão lá e captam, através de sua antecipação. (JOURDAIN, 1998, p. 315).

É possível dizer que a memória é um dos principais pontos de percepção da música e qualquer tipo de som. Essa antecipação só ocorre quando temos conhecimento prévio do que estamos ouvindo, e, por isso, reconhecemos os dispositivos sonoros. Portanto, só nos recordamos desses dispositivos por conta de vivências passadas. Quando se geram novas ideias e recordações, muitas partes do cérebro trabalham. No córtex cerebral, parte externa do cérebro, muito conhecido como massa cinzenta devido a sua coloração, que é responsável por movimentos voluntários, linguagem, pensamento etc., para gerar essas lembranças, algumas perspectivas são encontradas através de um método sensorial. O córtex visual age na percepção física das coisas, o córtex auditivo, na lembrança dos sons, o córtex motor ajuda a compreender maneiras de, por exemplo, utilizar um objeto ao identifica-lo. Praticamente todas as partes do cérebro podem, de alguma forma, ser consideradas um dispositivo de categorização. O lobo temporal, localizado atrás da orelha e que colabora na elaboração de informações auditivas e codificação da memória, desempenha um papel fundamental ao entrelaçar inúmeras representações, preparando-as para a memória de longo prazo.

Há dois tipos de memória que tem uma diferenciação importante, nas quais, essa discrepância entre as habilidades de memorização, nos levam, colocados por Jourdain (1998) em *Cérebro, Música e Êxtase*: a memória semântica, que constitui a essência do ocorrido (o significado), e a memória esporádica, que exemplifica a realidade desse ocorrido (os episódios). Lembrar que uma flor é perfumada é um exemplo de memória semântica; lembrar o momento exato, as horas, o que aconteceu antes de sentir o perfume da flor, é um exemplo de memória esporádica. Esses dois tipos de memória estão essencialmente interligados e ambos se confirmam. Psicologicamente, em alguns casos se estabelece uma distinção entre expectativa e antecipação. Normalmente, se espera uma reprodução exata daquilo que nos lembramos. Quando conhecemos bem uma música em particular, esperamos que ela seja tocada exatamente como foi concebida. Mas, também pode haver antecipação ao escutarmos uma música que nunca ouvimos antes, desde que as estruturas

do estilo musical sejam as mesmas. Essa expectativa condiz com a memória esporádica. A antecipação concorda com a memória semântica, pois quanto mais nuances tiver a música, a complexidade de antecipar aumenta, fazendo com que seja preciso ouvi-la mais de uma vez antes de compreendê-la de fato.

Corroborando a ideia de valor acrescentado de Chion (1997), é possível dizer que a memória pode ser aliada às projeções do espectador ao escutar certos sons, tons e músicas e dialogar com as nuances da sua sensibilidade diante as cenas. E por falar em nuances, existem duas técnicas, também abordadas por Chion em *La música en el cine (1997)*, muitas vezes utilizadas em filmes, que ajudam a criar essa atmosfera de projeção e memória, inclusive, em *O Planeta Fantástico* (1973): *leitmotiv* e *underscoring*.

O *leitmotiv*, técnica de composição criada por Richard Wagner, maestro alemão conhecido por suas óperas, é colocado por Chion (1997) como garantia de um tecido musical com elasticidade e fluidez, como nos sonhos. A técnica consiste em temas musicais usados frequentemente em um mesmo filme para associar a um assunto ou um personagem. Por exemplo, em *Meu Tio (Mon Oncle, 1958)* de Jacques Tati, no qual a narrativa mostra um grande contraste entre um subúrbio pobre de Paris onde vive Sr. Hulot, e uma área nobre e modernizada da cidade, em que existe uma grande opressão estética onde vivem a irmã, cunhado e sobrinho de Hulot em uma casa futurista, toda mecanizada, em um estilo de desumanização. A trilha sonora do filme só toca nos momentos em que aparece a vida no subúrbio e o personagem principal, Sr. Hulot, e condiz com as ações dele e da vizinhança, e como eles interagem: conforme o humor, o ritmo e os instrumentos das músicas mudam sem alterações na harmonia. O *leitmotiv* pode ser, além de um elemento de marcação e significação psicológica, parte da motivação das cenas, gerando algum tipo de sentimento no espectador.

Já o *underscoring* é colocado como pontos de sincronização com o personagem e suas ações. A música acompanha a sequência estruturando o ritmo dramático e emocional do filme. Um exemplo clássico se dá na série de animação *Tom e Jerry (1940 – atualmente)*, onde os personagens icônicos Tom, um gato cinza que tem uma boa vida de gato doméstico, e Jerry, um rato marrom que se apropriou das dependências da casa, não dialogam, mas todas as suas ações e emoções ao se caçarem o tempo inteiro dentro da casa são

interpretados de forma síncrona com uma orquestra, que dá o tom das expressões dos personagens e a interação com os ambientes em que se encontram. Essa técnica de sincronização entre a ação visual com a trajetória musical, dentro do cinema de animação, também ficou conhecida por *mickey-mousing*.

> Voltemos ao célebre e banal processo que consiste em acompanhar a subida de uma encosta ou de uma escada por uma figura musical ascendente... ainda que o passo de uma pessoa que sobe não se eleve à escala das alturas. Aquilo que é, portanto, segundo um simbolismo espacial universal dos graus musicais, o trajeto e não o som do trajeto. A maioria das deslocações – e o cinema de animação contém muitas – é sonorizada desta maneira. (CHION, 2008 p. 97)

Podemos pensar, então, que as propostas sonoras que sensibilizam ainda mais a experiência do espectador ao assistir uma obra audiovisual, têm influência antes mesmo do momento em que nos colocamos à disposição de apreciar o que acontece na tela e o que ouvimos, pelas memórias que criamos por conta dos nossos sistemas sensoriais, sejam elas semânticas, esporádicas ou inclusive pela bagagem sonora que carregamos conosco durante a vida. A aceitação coletiva de que um tom mais grave pode causar medo, ou um tom mais agudo pode se tornar irritante pela estridência, o contexto em que são colocados os sons com tons específicos, as músicas, sejam elas alegres, tristes, agitadas ou lentas. O que assimilamos como sentimentos e ressoamos nesses sons, do mesmo modo, ajudam a criar os efeitos sensíveis. As técnicas de *leitmotiv* e *underscoring*, utilizadas principalmente em animações, muito importantes no filme a ser analisado *O Planeta Fantástico (1973)*, fazem uso de loopings musicais para nos atermos ainda mais a certos objetos e situações. As nuances que os instrumentos dão aos movimentos e intenções, fazem, desta forma, com que o espectador entre numa grande hipnose cinematográfica e se projete nos filmes, desde os naturalistas aos fantásticos.

3.2 Música eletrônica, contracultura e futurismo

Nos anos 1960, os meios de comunicação chamavam atenção para uma nova mobilização de jovens que queriam mudar o mundo, que ficou conhecida como contracultura. Ligada a uma ideia de rejeição, questionamento de valores

e práticas da cultura dominante, os movimentos de juventudes criticavam as estruturas da sociedade ocidental, com manifestações de modo geral numa crítica moral profunda à cultura tradicional. Esses jovens se expressavam através do uso de cabelos compridos, do estilo musical, das roupas coloridas e estampadas, até da utilização de drogas, além de reivindicarem pautas sociais. Tudo o que era considerado absurdo para as famílias de classe média. A juventude, disseminando regras próprias, criava, a partir dessas expressões, um novo modo de pensar, de ver o mundo, ressignificando valores e relações humanas. Esses movimentos sociais de caráter libertário fugiam dos padrões tradicionais de oposição, visava quebrar tabus e contrariar as normas vigentes na sociedade.

> Ainda que diferindo muito dos tradicionais movimentos organizados de contestação social – e isto tanto pelas bandeiras que levantava, quanto pelo modo como as encaminhava – a contracultura conseguia se afirmar, aos olhos do sistema e das oposições (ainda que gerando incansáveis discussões), como um movimento profundamente catalisador e questionador, capaz de inaugurar para setores significativos da população dos Estados Unidos e da Europa, inicialmente, e de vários países de fora do mundo desenvolvido, posteriormente, um estilo, um modo devida e uma cultura underground, marginal, que, no mínimo davam o que pensar (PEREIRA, s/d p. 6).

Os movimentos contraculturais vinham ganhando força desde os anos 1950, no período pós-guerra, com a geração *beat*, que rompia com o consumismo de uma vida militarista e patriarcal. Além de um movimento político, também era uma revolução cultural com o surgimento do rock-n'-roll e Elvis Presley, misturando arte com comportamento, dando uma nova cara às atitudes dos jovens da época, que tornariam suas expressões mais rebeldes. Portanto, os anos 1960 foram considerados o auge dos movimentos políticos-culturais, nos quais, principalmente na música, bandas como *The Beatles*, e mais tarde Jimmy Hendrix e Janis Joplin, com estilo mais experimental, os festivais como o Woodstock (1969), um grande acontecimento daquela década, andavam lado a lado com os movimentos do fenômeno da contracultura. Tendo um papel fundamental na mudança cultural e atitudes libertárias, tanto em letras de música, como atitudes que batiam de frente com a realidade intocável e definitiva imposta na época, esses artistas eram considerados um exemplo para a

juventude, um símbolo, por serem figuras públicas, e consequentemente mais vistos pelo mundo.

Foi junto com o *boom* de movimentos contraculturais que a música eletrônica começou a ser utilizada comercialmente por conta de Robert Moog, figura essencial no desenvolvimento de sintetizadores e música eletrônica. Em 1954, fundou a *R. A. Moog Company*, onde construía instrumentos eletrônicos, que, em 1964, foram lançados no mercado, dentre eles, o mais conhecido como sintetizador Moog, com uma sonoridade futurista, timbres diferentes nunca ouvidos anteriormente. Além de realizar sons que nenhum outro instrumento acústico tinha capacidade de fazer, o Moog também imitava o som de instrumentos variados. Segundo FRITSCH (2013), o afronte do uso de técnicas eletrônicas no *pop* e no *rock* se deu por meio da banda Beach Boys, que utilizou sons do *theremin* na música *Good Vibrations (1966)* e, além disso, distorceu vozes em fita gravada na música *She's Goin Bald (1967)*. No mesmo ano, *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band*, álbum dos *Beatles*, teve diversas modificações do som por meio de técnicas de estúdio fundamentadas em gravadores de fita.

No início da década de 1970, quando os sintetizadores já estavam mais popularizados, bandas de *rock* progressivo, músicos de *jazz*, *instrumental fusion* começaram a aderir a música eletrônica em suas composições. Pink Floyd, banda de *rock* fundada em meio aos movimentos contraculturais, tendo um conceito melódico psicodélico, se utilizou de sintetizadores no álbum *The Dark Side of the Moon (1973)*, com destaque na faixa On The Run, se tornando um álbum absolutamente experimental e símbolo no cenário *underground* da época. Um fato curioso é que esse álbum foi lançado no mesmo ano em que *O Planeta Fantástico (1973)* e existem semelhanças composicionais, tanto no uso de sintetizadores, como no uso de vozes. Outro exemplo de uso de sintetizadores no contexto contracultural é no filme *Yellow Submarine (1968)*, em que, nos diversos ‘’mundos’’ onde os Beatles passam, sons ambientes e de criaturas são criados e/ou transformados a partir de sintetizadores, dando a ideia de ficção científica dentro da composição psicodélica que a obra abraça.

Essa nova visão da música a partir de técnicas eletrônicas trouxe para a juventude a ideia de ‘’som do futuro’’, que dialogou muito bem com as reivindicações e estilos, tanto de vida, quanto de música aderidos naquele

momento, agregando ainda mais para os movimentos. A maioria das músicas e bandas que remetem a esse fragmento da história se utilizaram de sintetizadores que davam um toque um tanto psicodélico e experimental, que se conectava à energia e à personalidade da contracultura.

Interessante pensar na relação da ideia de futuro ao uso de música eletrônica. Enquanto os movimentos contraculturais imaginavam um novo mundo, um futuro melhor para as próximas gerações, liberdade, amor, a cultura se utilizava desse discurso político em forma de arte, dentro da cena musical, principalmente no cinema a ficção científica, com estilo mais consolidado através do uso de sintetizadores e apresentava mundos distópicos, máquinas que extravasavam para além do ser humano, visitas extraterrestres, paradoxos temporais, problemas entre tempo e espaço. Na verdade, o gênero cinematográfico trazia a ideia de medo do que ainda está por vir, um futuro incerto e, de certa forma, com tempo determinado para a extinção humana e até do próprio planeta, criando através dos sintetizadores, os sons dos novos mundos e máquinas absolutamente modernas e inalcançáveis para aquele momento.

Esse paralelismo entre música eletrônica, ficção científica, futurismo e contracultura nos leva a entrar no universo de *O Planeta Fantástico (1973)*. O filme começou a ser produzido em meados dos anos 1960, momento de auge dos movimentos contraculturais, mas acabou por ser lançado anos depois, por conta da invasão soviética na Tchecoslováquia (hoje República Tcheca) onde estava sendo animado, no período da Primavera de Praga. A obra, que tem grande acúmulo dos tópicos mencionados, chama atenção, além da imagem psicodélica de um mundo distópico, para a trilha sonora.

4 PAISAGEM SONORA E EFEITOS SENSÍVEIS EM O PLANETA FANTÁSTICO

Utilizando a metodologia da análise fílmica, que consiste em destacar as camadas, separá-las e observá-las para que se possa compreender o que não é facilmente reconhecido no conjunto na obra, os elementos isolados são relacionados e reconstruídos através da criação da análise, associando-os. Neste capítulo, examinamos cenas do filme *O Planeta Fantástico* a partir das questões anteriormente apresentadas, compreendendo o papel da música eletrônica na trilha sonora, bem como sua ligação com o gênero ficção científica e a influência contracultural narrativa que se espelha na música e desenho de som, tendo maior entendimento dos efeitos sensíveis que provocam no espectador através de suas projeções e memórias.

O Planeta Fantástico (1973) de René Laloux é um longa-metragem de animação do gênero ficção científica com produção entre França e Tchecoslováquia. O filme demorou em torno de 10 anos para ser produzido e finalmente lançado, por conta da invasão da União Soviética à Tchecoslováquia, em 1968, o que fez com que houvesse um hiato. Baseado no livro *Oms em Série (1957)* de Stefan Wul, a obra foi desenvolvida em meio ao auge dos movimentos contraculturais na Europa e nos Estados Unidos, tendo uma clara influência tanto na narrativa como na imagem e no som. Sendo voltado para um público mais adulto, por conta da concepção narrativa e imagens um tanto fortes, foi animado em *cut out*, frame a frame, com *design* criado pelo artista francês Roland Topor. A trilha musical de Alain Goraguer e efeitos sonoros de Jean Guerín, que, para além da música, dão vida ao estranho planeta onde se desenrola a história é um dos pontos altos do filme. Levou o Prêmio Especial do Júri no Festival de Cannes (1973) sendo considerado, na França, um dos filmes de animação mais reconhecido.

No planeta Ygam vivem os Draags, seres azuis gigantes com barbatanas e olhos vermelhos. Esses seres vivem em harmonia e tem como principal meio de conexão a meditação. Em um certo momento da história, eles raptaram os seres humanos da Terra para fazer pesquisas, mas, ao ver que não lhes seriam úteis, os deixaram vagando pelo planeta. Com isso, os agora chamados Oms,

se tornaram selvagens, com seu próprio sistema de vida, habitando aldeias organizadas em árvores de um parque abandonado. Para os Draags, os Oms eram vistos como pragas, por isso, de tempos em tempos realizavam uma dedetização para acabar com aquela raça. Alguns Oms eram domesticados, como foi o caso de Terr, Om que sobreviveu a uma brincadeira de crianças Draags que acabou matando sua mãe. O pequeno bebê foi domesticado por Tiwa e era tratado como animal de estimação. À medida que foi crescendo e adquirindo, sem querer, por meios elétricos, conhecimento daquele universo através da tiara de aprendizado de Tiwa, Terr, já mais adulto, se revolta e foge com a tiara, encontra os Oms selvagens, com os quais se junta para se proteger dos Draags e levar o conhecimento através da tiara. Nesse momento, os Draags se programam para uma nova dedetização, enquanto os Oms se preparam para a guerra. O final tem uma resolução consideravelmente rápida, onde Draags e Oms decidem viver em paz no mesmo planeta.

Por ser uma animação em *stop-motion*, a obra ganha, ao mesmo tempo em que há um peso opressivo na história e cenas pesadas com sangue, morte, tortura, uma certa delicadeza imagética. Tanto os personagens como as paisagens ganham movimentos fluidos, o que combina com a rotina dos Draags no Planeta Ygam. Os traços surrealistas podem ser comparados com a obra *O Jardim das Delícias Terrenas (1515)* de Hieronymus Boch, onde é possível observar (na parte esquerda e na parte do meio da pintura) humanos em uma floresta com construções e plantas indecifráveis. Existem três momentos que se intercalam e percorrem todo o filme: 1. a vida cotidiana dos Draags: alienígenas azuis gigantes, principais habitantes do Planeta Ygam, que vivem em harmonia e tem como principal objetivo a meditação e a conexão com seres de outros planetas por meio de um rito nupcial e telepático, no qual suas almas se encontram em outro planeta, o planeta Selvagem, como se fossem para outra dimensão; 2. a vida cotidiana dos animais que habitam o planeta Ygam: as plantas e seres bizarros que interagem entre si, em forma de caça ou apenas em situações rotineiras e, 3. a vida cotidiana dos Oms, considerados selvagens, de maneira mais destacada apresenta o cotidiano de Tiwa e seu Om domesticado, Terr. Em síntese, os Draags os veem como pragas e querem dedetizá-los, enquanto os Oms querem seu espaço naquele mundo.

4.1 A trilha sonora

Todo o conjunto da obra é ainda mais intensificado quando pensamos na trilha musical psicodélica composta por Alain Goraguer. O compositor já tinha parceria com René Laloux e trabalhou nas trilhas sonoras dos curtas-metragens *Les Temps Morts (1964)* e *Les Escargots (1966)*. Além disso, cabe destacar o desenho de som, mais precisamente os efeitos sonoros, criados pelo francês multi-instrumentista Jean Guérin, que conseguiu dar forma genuína ao ambiente alienígena sem nenhum traço humano. A música tem um aspecto estranho que se utiliza da música eletrônica, mais precisamente da música eletroacústica, onde o sintetizador ganha um destaque que mistura *rock* progressivo, *jazz*, e sons metálicos de forma extremamente psicodélica. Os efeitos sonoros também são muito sinistros e definem muito bem toda a paisagem sonora do filme, criando sons desconhecidos que particularizam os seres que habitam o planeta Ygam e suas máquinas, e definitivamente transportam o espectador para um outro mundo.

Ao mesmo tempo em que o filme nos coloca em um universo desconhecido, a trilha sonora consegue trazer o frescor onírico daquele lugar através da música, produzindo efeitos contraditórios, em alguns momentos nos passa frieza, em outros tranquilidade, e isso tudo pode ser notado em uma única melodia que se destrincha em várias versões a partir de um tema base, com harmonia, arranjo e ritmos que se diferenciam, trazendo fluidez. O que define muito bem esse jogo são as técnicas de *leitmotiv* e *underscoring* bastante recorrentes durante todo o filme, fazendo com que o espectador compreenda o que está se passando na tela. A utilização da técnica de *leitmotiv*, que como explicado no capítulo anterior consiste em uma mesma música que toca com frequência em determinado momento, marcando o território de um assunto ou personagem, tem as passagens musicais divididas em: interação entre Draags e Oms, cotidiano Draag, cotidiano Om, e meditação dos Draags, além dos momentos de tensão, momentos de dúvida/descobrimento/curiosidade.

Em todos esses momentos há uma música específica para a ocasião, e que conforme a narrativa avança, a textura e andamento musical mudam.

Segundo o site francês Musiq xxl[7] (2023), para Goraguer, o fato de ser uma animação em *stop-motion*, que dá a impressão de que os personagens se movem devagar, numa câmera infinitamente lenta, o inspirou na criação do tema intrigante que forma a base da trilha sonora, podendo acelerar e desacelerar repentinamente. No filme há também músicas que tocam em momentos ainda mais específicos, como em cenas de fuga, guerras e um ritual Om. Nos momentos em que as paisagens do planeta Ygam nos são apresentadas, fauna, flora e animais, o silêncio predomina dando ênfase aos efeitos sonoros criados especificamente para aquele universo. Além disso, o *underscoring*, técnica em que a música acompanha o movimento dos personagens, é utilizada em diversas cenas, potencializando a atenção do espectador aos detalhes, tanto sonoros quanto imagéticos.

Para criar o tom sonoro hipnótico, os instrumentos utilizados vão de teclados, pianos elétricos, bateria com destaque aos pratos, pedal de guitarra em efeito *wah-wah* [8]ao sintetizador, as variedades sonoras também contam com vozes femininas e respirações em alguns momentos como efeito climático. A utilização do sintetizador para Goraguer tem a justificativa de que desde a época do *theremin* os sons eletrônicos sempre foram usados para musicar universos futuristas em filmes do gênero ficção científica, mas, toda vez no sentido de acompanhar cantores e orquestras, nunca como instrumento solo. Sendo assim, *O Planeta Fantástico* seria o primeiro filme a introduzir o sintetizador de forma densa, nesse caso, do planeta Ygam, tanto na música como desenho de som, incorporando de forma inovadora e moderna efeitos eletrônicos que são essenciais para criar esse mundo novo e gerar a estranheza necessária.

4.1.1 Tiwa coloca uma coleira e dá nome ao Om

A Figura 2 ilustra, como primeiro exemplo, a sequência em que o pequeno Om é aprisionado e recebe um nome. Começa no interior da casa da família Draag, a mãe de Tiwa está de joelhos em uma espécie de altar, elevando sua consciência, duplicando seu corpo em uma bolha rosa que flutua cada vez

[7] Disponível em: http://www.musiqxxl.fr/alain-goraguer-la-planete-sauvage/ Acesso em 2 nov. 2023.
[8] O efeito *wah-wah* é um efeito de filtro que atenua algumas frequências do som através de um pedal, muito utilizado em guitarras elétricas.

mais alto. Tiwa a interrompe para mostrar seu novo Om domesticado. O pai de Tiwa chega, e reclama que ela está atrapalhando a meditação de sua mãe, e que ela deve disciplinar seu novo animal. Então eles vão até uma máquina, colocam o Om dentro, que sai de lá com uma coleira, e um controle de pulso usado pelos Draags para comandá-lo. O pai de Tiwa a ensina a lidar com o controle, e a faz escolher um nome para o bebê, que passa a se chamar Terr.

Figura 2 - Tiwa apresenta o Om à sua mãe

Fonte: O PLANETA ... (1973)

Em termos de trilha sonora, esse é o melhor exemplo para entender a essência do filme, pois mescla os principais temas que se utilizam da técnica de *leitmotiv.* Quando a mãe é mostrada no momento de sua meditação, toca o tema que sucede outras ocasiões em que ocorre a meditação Draag ao longo do filme, com variações instrumentais e de andamento musical. Esse é o momento, em que, pela primeira vez, a música toca. Utilizando vocais femininos, que mesclam um canto com gemido, uma emissão da voz, e os instrumentos que acompanham e formam a melodia, os sons sugerem uma atmosfera absolutamente hipnótica, misteriosa e psicodélica, que combina muito bem com o que se passa na cena. Quando colocam o Om na máquina, ouvimos apenas o som que ela emite. Um efeito sonoro irritante, que vai aumentando o tom e ficando cada vez mais agudo, provocando estranheza. Quando tiram o Om da máquina e testam a coleira, toca o principal tema, que percorre na maioria das

cenas. Aqui também se segue a técnica de *underscoring*, que se destaca quando Tiwa quase sufoca o Om com a velocidade da coleira, e ele tropeça no pé dela. A guitarra acelera, e depois ‘’tropeça’’ junto com o bebê.

Logo no começo da sequência, o espectador pode achar bizarro o momento de meditação, pois, é a primeira vez que aparece no filme, ao mesmo tempo em que, por conta da trilha musical, sinta uma certa magia, um ar onírico e hipnótico por conta da melodia e o arranjo de instrumentos. O momento parece seguro também pelo momento familiar de encontro das duas mulheres Draags que, de certa forma, acolhem o bebê Om. Quando o pai de Tiwa chega, a música fica num *looping* estranho, dando uma sensação de peso para a cena. O efeito sonoro da máquina Draag, que tem um som bem alienígena, traz bastante desconforto à medida em que vai ficando mais agudo. O tema base, que a primeira metade do filme toca toda vez que há interação entre Oms e Draags, sempre com variações a cada momento, traz um ar de curiosidade e desconforto por conta da técnica de *underscoring* que acompanha o bebê Om, produzindo uma certa agonia e estranheza. A música acompanha o diálogo de Tiwa com seu pai, quando Tiwa escolhe o nome do bebê. A música está com um tom de decisão, e quando Tiwa decide o nome de Terr, uma flauta encerra a sequência que mostra o Om entre as mãos de Tiwa, com olhar assustado, a flauta ajuda a sugerir ao espectador a sensação de enclausuramento do personagem que se vê sem saída diante da situação.

4.1.2 A brincadeira opressora

Figura 3 - Tiwa controla a nuvem

Fonte: O PLANETA... (1973)

Nesta cena de brincadeira escolhida como exemplo, o pequeno Terr tenta fugir de uma nuvem carregada de chuva, um tipo de brincadeira de Tiwa, a Draag, que se diverte controlando a nuvem que persegue o Om, molhando-o e jogando raios através de um controle rosa. Terr está assustado, quanto mais foge mais a nuvem o persegue, molha, e o eletriza com os raios. A trilha sonora que acompanha a brincadeira opressora utiliza a técnica de *underscoring*, ou seja, segue os movimentos tanto do personagem, quanto da nuvem e, em alguns momentos, os pingos de chuva.

A mistura da guitarra com os efeitos *wah-wah* e a flauta acompanham os passos apressados de Terr, quando ele olha para cima e aparece a nuvem, a flauta fica mais enérgica e os pingos começam a surgir com um som de piano meio onírico, tentando aliviar a tensão da cena. De repente, Terr tropeça, e a música tropeça junto com ele. Em um plano geral percebemos que a nuvem é controlada por Tiwa, que a ‘’desliga’’ através de um controle. Terr se reergue para tentar correr de novo, com a guitarra em *wah-wah* e a flauta que novamente complementam seus passos. Tiwa aciona a nuvem que chove, e em seguida o eletriza com raios de efeito sonoro estridente e impactante. Terr cai, mas fica com semblante ameno, como se aquela violência fosse algo absolutamente normal, enquanto Tiwa o observa sem maldade.

A música é essencial para passar a sensação de nervosismo e desconforto do personagem, pois, é através do andamento musical e dos efeitos sonoros que é possível entender a energia da cena e o sentimento do personagem. Apesar de ser um momento de descontração de Tiwa com seu Om domesticado, e, para ela não haver maldade nenhuma, e no final o Om estar aparentemente bem com a situação, o fato dele estar desconfortável durante a brincadeira mostra que isso o afeta e, portanto, dá para presumir que se trata de um abuso.

Na visão de espectador, é possível sentir esse incômodo logo de início por conta da música que dá o tom desesperador e causa ansiedade de ver o que vai acontecer com o personagem, quase que torcendo para que ele saia da situação. Esse olhar de fora pode causar alívio, ao ver que o personagem fica bem ao final, mas, desconforto pela normalização da violência, até mesmo raiva

por entender que é um ato opressor, objetificando um ser vivo, tratando-o como brinquedo, sabendo que isso é errado.[9]

4.1.3 O pó colorido

Em uma cena, na aldeia dos Oms selvagens que fica na Grande Árvore de um parque abandonado, acontece um dos únicos momentos descontraídos do filme. Terr conseguiu fugir e está vivendo com os Oms; O chefe questiona a sabedoria adquirida por Terr, por ser um Om domesticado e ter levado com ele para a aldeia a tiara do conhecimento de Tiwa, alegando que a tiara esclarecia fatos importantes daquele mundo, e que por conta dela, ele tinha a mesma educação dos Draags. Terr é indagado a responder o teor de uma das caixas dos Draags, que foram roubadas pelos Oms selvagens. Terr responde que tem pó colorido, um Om abre, e o pó sai, sujando o Om.

Figura 4 - Om se defende do pó colorido

Fonte: O PLANETA ... (1973)

Nesse momento também ocorre a técnica de *underscoring*, ao abrir a caixa, uma flauta acompanha a dança do pó vermelho que se enrosca no Om, que tenta se desvencilhar. À medida em que ele tenta se desfazer do pó com os braços e num ato de nervosismo começa a correr, a bateria e a guitarra em *wah wah* o seguem, até que ele cai e o teclado num tom de piada e pouco cartunesco toca quando o pó atinge o rosto do Om, sujando-o.

[9] A cena se encontra entre 15:50 e 16:36 no link disponível do fime no YouTube.

Por conta da música, o espectador pode sentir o efeito dessa rápida agonia que o personagem sofre com a perseguição do pó vermelho, ao mesmo tempo em que a flauta que segue o pó dá um tom mágico a situação, e ao final, com o teclado, quando o Om é atingido, percebe-se o semblante dos Oms com um sorriso ameno, tornando o momento leve e um tanto engraçadinho.[10]

4.2 Música eletrônica, ficção científica e futurismo

O Planeta Fantástico foi o primeiro filme a aproveitar a música eletrônica de modo mais complexo, agregando à narrativa através da música e da paisagem sonora em sua totalidade. Sendo um filme de ficção científica, e o gênero já estando no auge por conta da Segunda Guerra Mundial, em um contexto pós-guerra em que o povo ansiava pelo futuro, imaginando como poderiam ser as evoluções tecnológicas e os problemas que poderiam decorrer a partir disso, Alain Goraguer, com a trilha musical, e Jean Guerín com os efeitos sonoros usaram a potência da música eletrônica de modo criativo. A trilha musical de Alain Goraguer contou com o sintetizador de Guerín, um EMS VCS-3[11], sintetizador analógico que gerava sons através de manipulação de correntes elétricas, e a música eletroacústica mista, uma vertente da música eletrônica, onde se mesclam instrumentos junto dos meios tecnológicos do fazer musical eletroacústico, seguido dos efeitos sonoros onde o grande protagonista é o sintetizador. O resultado é uma trilha sonora única, lúdica e ao mesmo tempo estranha para a época, deixando marcada a personalidade do planeta Ygam com sons absolutamente extraterrestres, sendo quase impossível identificar traços humanos. O sintetizador é praticamente utilizado durante todo o filme, pois até no silêncio ele se faz presente preenchendo as paisagens sinistras com sons de animais desconhecidos e máquinas, fazendo com que a tecnologia própria daquele universo também tenha sons característicos.

A referência do fantástico, pensando em trilha sonora, instiga a imaginação do espectador ao se utilizar da escuta reduzida, através da música eletroacústica, se distanciando dos sons conhecidos, excluindo elementos de

[10] A cena se encontra entre 32:39 e 33:33 no link do filme disponível no YouTube.
[11] Exemplo de como funciona o sintetizador EMS VCS-3 pode ser visto através do link do YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=-bTcf6kGcyg

espaço e tempo e inventando uma nova atmosfera sonora de maneira experimental para esses lugares desconhecidos.

A ficção científica é muito bem moldada com uma roupagem alucinógena inovadora, onde a psicodelia reina tanto nas atitudes dos personagens quanto no mundo em si. A ideia futurista do filme é interessante quando se pensa nos alienígenas e seus modos de vida, tendo a meditação como principal conexão e os Oms com seus rituais. Mesmo que haja a ideia de sociedade opressora de ambas as partes, e muitas divergências dentro dos núcleos, tantos dos Draags quanto dos Oms, eles ainda têm uma cultura pacificadora. Para além da trilha sonora, essas atitudes contraditórias potencializam a estranheza da obra. Ao final, quando as raças entram no acordo de viverem em paz, a música também traz a mensagem de um futuro bom, onde não há guerras e ninguém passa por cima de ninguém para obter algo maior. Normalmente apenas um lado vence em filmes desse gênero.

Figura 5 - Cenários

Fonte: O PLANETA ... (1973)

Nas imagens acima, apresentamos exemplos de alguns frames nos quais os efeitos sonoros se destacam. Há muitos momentos em que as paisagens do planeta ficam em evidência, os sons variam entre animais, sons não identificáveis, plantas, fenômenos estranhos da natureza, chuva de cristais etc. Também há bastantes sons de eletricidade, máquinas e artefatos de guerra

característicos. Todos os efeitos sonoros foram criados a partir do sintetizador, renovando a maneira de se pensar universos de ficção científica, visto que antes ele era utilizado para acompanhar cantores e orquestras.

4.3 A contracultura

O Planeta Fantástico foi produzido no auge dos movimentos contraculturais dos anos 60, que influenciaram diversos aspectos do filme. Enquanto os jovens da época queriam mudar o mundo com paz amor, sexo, drogas, *rock n'roll* e psicodelia, a obra aborda além da crítica social entre guerra e paz, alguns elementos sonoros e comportamentais dos personagens. No que diz respeito a paisagem sonora, além do fato da trilha musical ser totalmente *underground* e psicodélica com influência do *rock* progressivo, os efeitos sonoros de vocais femininos que aparecem em alguns momentos dão um tom de sensualidade, tema muito presente na época, sobre corpos livres e liberdade sexual. Todas as figuras femininas do filme têm os seios à mostra, não de maneira vulgar, mas, de forma normalizada. A sexualidade também é representada nos rituais dos Draags, que utilizam a meditação como principal meio de conexão com seres de outros planetas para assegurar a perpetuação da espécie, e dos Oms que em noite de lua cheia fazem um ritual, onde as mulheres seduzem os homens com o mesmo objetivo.

Ainda pensando nos vocais femininos e em toda a trilha musical do filme, é possível fazer uma forte comparação com o álbum *The Dark Side of the Moon* do Pink Floyd, lançado no mesmo ano do filme. O álbum é, em sua maioria, composto por vozes que gritam, riem, falam, gemem, tendo o mesmo propósito da trilha de *O Planeta Fantástico* de hipnotizar o ouvinte, trazendo um ar onírico e ao mesmo tempo de manifestação. Também existe o fato em comum de que o álbum, assim como a trilha sonora, foi produzido através da música eletroacústica e utilizando sintetizadores. Apesar dos efeitos sonoros do filme terem sido criados do zero através de sintetizador, o álbum também utiliza efeitos sonoros metálicos. Mesmo tendo propostas diferentes, tanto o álbum quanto a trilha sonora têm a mesma energia instrumental psicodélica e contracultural da época.

Para além disso, o filme inteiro pode ser comparado a uma grande viagem alucinógena de drogas como *LSD*, utilização de cogumelos, por conta do alto nível psicodélico da obra. Uma curiosidade interessante é que ‘’Om’’, nome referido aos personagens humanos, é coincidentemente o mantra universal da yoga, sendo o mais conhecido e sagrado do budismo, hinduísmo e tradições espirituais. Considerado ‘’o som do universo’’, se refere a essência de tudo o que existe, e conecta o ser humano ao espaço universal com profundidade espiritual, muito utilizado em meditações.

4.3.1 Ritual Om

Figura 6 - Oms iluminados

Fonte: O PLANETA... (1973)

Na cena escolhida, é noite de lua cheia e os Oms fazem um ritual nupcial quase que religioso, no qual todos ingerem algo que os deixam luminosos, enquanto as mulheres se desnudam e fazem uma espécie de *strip-tease* para atrair os homens, logo após, os casais vão para o meio da floresta. A música que acompanha a cena inicia com vozes femininas em um coro quase que divino, uma guitarra em *wah wah* e instrumentos de percussão que dão um tom *underground* psicodélico. No momento em que as mulheres se despem, um saxofone toca em tom de sensualidade. Uma flauta acompanha os passos apressados dos Oms, que correm em pares em direção à floresta.[12]

[12] A cena pode ser vista entre 33:46 e 36:03 no link do filme disponível no YouTube.

4.3.2 A roupa de Terr

Figura 7- Roupa à laser

Fonte: O PLANETA... (1973)

Aqui, Terr está nu, e então as meninas Oms o levam para um local onde esses seres fazem uma roupa a laser para Terr, logo depois, ele e as meninas rodam em ciranda e saem rindo. Apenas os efeitos sonoros dos seres criando a roupa do Om acompanham a cena, além da ambiência bizarra do parque onde os Oms estão. Num sentido contracultural é possível comparar ao movimento hippie a ciranda e a energia de coletividade, assim como drogas alucinógenas, por conta dos bichos costureiros.[13]

[13] A cena está entre 38:04 e 38:56 no link do filme disponível no YouTube.

4.3.3 Chuva de cristais

Figura 8 - Terr na chuva de cristais

Fonte: O PLANETA ... (1973)

Nessa cena a chuva de cristais invade o espaço, Tiwa ensina Terr que para quebrá-las deve-se assobiar. Terr se anima e assobia o tema que toca em momentos de meditação, quebrando, de certa forma, a quarta parede, trazendo para o filme de forma diegética, uma música que, até então, era considerada extra diegética, ou seja, o personagem e aquele mundo não têm conhecimento da existência da trilha sonora. Com essa brincadeira, pode-se criar a teoria de que especificamente esse tema seja parte daquele universo, visto que a meditação é elevação da consciência, e, portanto, de alguma forma divina engloba aquele universo. A questão da voz melódica, dessa vez diegética, pode ser interpretada no sentido de que a voz tem poder. Na visão contracultural a voz teria poder de quebrar barreiras, uma manifestação pode mudar os eventos, sejam eles políticos, ou, nesse caso, climáticos.[14]

[14] A cena está entre 19:12 e 21:04 no link do filme disponível no YouTube.

4.3.4 A meditação

Figura 9 - Meditação psicodélica

Fonte: O PLANETA... (1973)

Figura 10- - Bolhas de meditação

Fonte: O PLANETA... (1973)

Figura 11 - A meditação

Fonte: O PLANETA ... (1973)

Todos os frames acima, têm, em suas respectivas cenas, o tema da meditação como algo em comum, mas em contextos e andamentos musicais diferentes. A meditação é uma ação que também entra no aspecto contracultural, num meio holístico de elevação da consciência, e em termos psicodélicos do filme, também tem a alusão a drogas alucinógenas.

O primeiro frame (Figura 9), se refere a uma bizarra cena, a mais psicodélica do filme, que pode ser interpretada como alusão a drogas alucinógenas, pois, os homens Draags meditam numa espécie de metamorfose dos corpos, orquestrada por sombras escuras absolutamente psicodélicas que não tem explicação nenhuma, é apenas muito psicodélico mesmo.

Já o segundo frame (Figura 10), diz respeito à iniciação da meditação, onde pré-adolescentes Draags elevam a consciência pela primeira vez. A voz feminina melodicamente acompanha as bolhas que saem do templo Draag, como se fizessem parte de uma divindade.

Finalmente, o terceiro frame (Figura 11), se passa na cena que revela para onde vão de fato as bolhas de meditação. Em meio a dedetização que está acontecendo no planeta Ygam, alguns Oms viajam até o chamado planeta Selvagem, onde as bolhas de meditação encaixam como cabeças em corpos gigantes, que dançam uma valsa. Os Oms atiram em direção aos corpos, causando uma grande confusão entre as bolhas e os seus respectivos corpos no planeta Ygam.

Os gigantes corpos nus, sendo em pares de corpos femininos e masculinos, utilizam a dança como ritual para recompor a energia vital, que se contrapõe com as ações dos Draags no planeta Ygam, onde utilizam diversos métodos pesados de tortura para acabar com os Oms. Em meio à meditação, os Oms contra-atacam atirando nos corpos de consciência elevada, e todas essas situações se contradizem entre guerra e paz, oprimidos e opressores.[15]

4.4 Os efeitos sensíveis

A ideia de valor acrescentado de Michel Chion (2008) fica nítida quando pensamos na relação do espectador com *O Planeta Fantástico*. Com o som assumindo as características propostas pela imagem e vice-versa, a projeção do espectador em relação ao filme é potencializada, a música empática faz com que o espectador sempre se conecte às cenas, ainda mais quando se pensa nas técnicas de *leitmotiv* e *underscoring*. O *leitmotiv*, a medida em que o filme se desenrola, faz com que o espectador compreenda as situações que se conectam a cada música tema, e o *underscoring* destaca a emoção do espectador, que vibra junto das músicas que harmonizam com as ações dos personagens. Mesmo sendo um filme de diálogo, seria possível compreendê-lo mesmo que não houvesse falas, apenas sentindo a energia da trilha sonora, que está sempre condizente com as emoções das cenas e ações dos personagens.

Visto que em nosso cérebro todas as formas de desempenho se entrelaçam e a qualquer movimento que fazemos nossos sistemas sensoriais ficam em alerta, ao assistirmos o filme, podemos nos apegar aos acontecimentos, sentir (ou pelo menos entender) as emoções dos personagens e das situações. A ficção científica é um gênero que se espelha aos anseios humanos de conhecer novos mundos, entender o nosso próprio mundo, ver a evolução das máquinas, ou, até mesmo, a gradual destruição que isso pode causar. A curiosidade pelo futuro faz com que a imaginação elabore inúmeras teorias de como pode ser o mundo. A memória semântica, que é o significado de um acontecimento, e a memória esporádica, que é o acontecimento em si com detalhes, de que fala Robert Jourdain (1998) em *Música, Cérebro e Êxtase*

[15] No link disponível no YouTube, as cenas se encontram entre 12:55 e 14:20, 26:10 E 27:26 e 1:05:10 e 1:08:06, respectivamente.

engloba esses pensamentos humanos na forma de uma projeção de memória do futuro, assim como por meio dos acontecimentos históricos, que se adaptam à narrativa do filme, podem trazer uma memória de uma época, de forma semântica para quem não a viveu, mas, conhece a história, e esporádica para quem viveu naquele contexto.

Essas memórias podem também se adequar à ideia de valor acrescentado de Chion (2008), a sensibilidade do espectador através da memória pode ser enaltecida ao escutar certos sons, tons e músicas, para além da visão. A memória visual pode vir à tona quando pensamos nas ideias contraculturais que o filme passa, desde sexualidade, a psicodelia e em termos de divergências políticas, guerra e paz. A memória auditiva harmoniza com a trilha sonora do filme, que advém da música eletrônica, dos estilos musicais underground, remetendo à uma época, nesse caso, entre os anos 1960-1970 e os movimentos de contracultura.

Figura 12 - A mão azul

Fonte: O PLANETA ... (1973)

O frame acima mostra a primeira cena do filme, na qual é possível fazer uma análise utilizando os acúmulos de todo esse capítulo. O filme começa com créditos iniciais em tela preta, juntamente do tema base, vozes femininas que gemem, e efeitos sonoros do ambiente que ainda não foi revelado. Quando se revela o espaço, vemos uma mulher correndo aflita com um bebê no colo. Ela tenta subir um morro, e é barrada por uma gigante mão azul, até então

misteriosa. Essa mão a empurra e belisca para fora do morro. A mulher corre desesperada, mas a mão sempre a alcança, utilizando, também, o que mais parecem pedras para prendê-la, e barbatanas pontiagudas para acertá-la. A mulher, sempre conseguindo escapar, sobe o morro novamente. Ao chegar no topo, a mão pega a mulher, que consegue deixar o bebê no chão, a leva para o alto, e solta, matando-a por conta do impacto e altura em que ela cai. Um plano mais aberto revela as crianças Draags, que percebem que mataram sem querer a mulher Om, deixando o bebê aos prantos. Tiwa chega ao local com o pai, e os Draags se escondem atrás de uma moita. Nesse momento Tiwa resolve cuidar do bebê Om, para não o deixar morrer, assim como sua mãe.

Logo de início, o filme já mostra que a trilha sonora é muito importante para a narrativa, a colocando antes de revelar a imagem, junto dos créditos em tela preta, com todos os elementos que percorrem a duração do filme: o tema base, emissão de vozes femininas, e efeitos sonoros do ambiente. A música eletrônica, já presente a partir dos efeitos sonoros sintetizados e os efeitos *wah wah* da guitarra na música, trazem a estranheza sonora típica de ficção científica. Existe uma pequena pausa da música na transição entre os créditos iniciais e o filme de fato. Quando a imagem é mostrada, a música já inicia com a técnica de *underscoring*, acompanhando a mulher. Essa sequência marca o momento em que o *underscoring* é mais nítido, pois, a partir das ações da mulher, a música acompanha, também, as ações da mão que a persegue. Dessa forma, a música também se torna um personagem, que media o que acontece em cena. O *underscoring* mescla tanto as ações dos personagens quanto as emoções da mulher. A técnica de *leitmotiv* também se inicia junto com o filme, parece proposital o fato de o tema base estar presente desde o início, marcando o território. Durante os primeiros minutos já fica compreensível que as músicas se repetem de maneiras diferentes.

Pensando na contracultura, a psicodelia entra junto com o som nos créditos iniciais, a mistura de informações entre vozes, efeitos sonoros e a música que tem o estilo *underground* de *rock* progressivo, já faz o nosso imaginário criar expectativas do que está por vir. Quando a personagem é apresentada, é possível ver que a sua roupa deixa um dos seios para fora, em um primeiro momento pode-se pensar que ela estava amamentando o bebê antes da fuga. É possível interpretar esse detalhe como uma alusão à liberdade

do corpo da mulher, e, junto com esse contexto, a visão da nutrição a outro ser humano quando recém-nascido, que é feito através da ligação entre o seio e o bebê, e, portanto, algo natural, que vem da natureza e que é dado com amor. O lugar onde se passa a cena também pode ter um olhar alucinatório, visto que se trata de um ser humano em um ambiente com plantas sinistras, impossíveis de identificar, antes de relevar que ela está em outra planeta, com seres mais sinistros ainda, que utilizam roupas de estampas coloridas, que podem ser comparadas às estamparias utilizadas nas roupas ligadas ao estilo do movimento hippie.

O espectador pode sentir o clima e imaginar o que está por vir antes mesmo de visualizar, apenas com o efeito climático psicodélico da junção do tema base, as vozes femininas que dão o ar estranhamente erótico, e os efeitos sonoros de animais ao iniciar os créditos. A música empática junto da técnica de *underscoring* salienta a sensação opressiva que pode ser causada no espectador, também, ao se equiparar à personagem justamente por ser um ser humano, mesmo que animado. A mescla entre nuances dos instrumentos e movimentações em cena cria uma atmosfera agonizante para o espectador, que pode vir a torcer para que a humana escape com seu bebê. A frieza do diálogo entre os Draags que mataram a mulher sem querer e lamentam não poder mais brincar com ela, pode causar raiva ao mesmo tempo em que pode causar contradição e dúvida ao ver que logo depois o bebê é acolhido por Tiwa para que ele não morra. Na visão do espectador, a partir daí, toda a duração do filme pode causar efeitos sensíveis contraditórios, pois os personagens vivem constantemente entre guerra, paz, ações violentas e ações pacifistas.[16]

[16] No link disponível no YouTube, a cena se encontra entre 00:00 e 4:00.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Planeta Fantástico é considerado uma obra prima do cinema de animação francesa. Já no Brasil, não é um filme muito popular, e quem conhece provavelmente é cinéfilo, aprecia muito cinema, ou simplesmente recebeu indicação de alguém para assistir. Navegando na internet, é possível achar sites em português onde há críticas e análises sobre o filme, inclusive vídeos no Youtube. No Google Acadêmico, não existe nenhum artigo em português, apenas em francês, inglês e alguns em espanhol e outros idiomas que tratam do filme. Nenhum se atém à trilha sonora, são análises sobre o gênero narrativo ou sobre o conteúdo.

A escolha do tema foi justamente por perceber que a trilha sonora, principalmente a música, tinha um grande potencial de análise no referido filme, pois, pessoalmente me toca ao colar com as imagens do filme, tornando-o uma grande obra de arte em movimento, que se pode ver e ouvir. É interessante pensar nas contradições do filme, que, mesmo sendo tão colorido, onírico, diferente, também traz frieza, maldade, e muitas divergências, mostrando um lugar surreal e ao mesmo tempo perigoso, assim como o nosso mundo. A obra, ao fazer referências ao modo de vivência humana de forma irônica, tem como grande atração a trilha sonora que casa com cada detalhe de cada cena e emoção e que consegue cativar o espectador, potencializando ainda mais a estranheza que já é normalizada em filmes de ficção científica.

Dentro das funções do cinema, quando se vai analisar um filme, o som normalmente é o menos favorecido, ou é apenas citado sem aprofundamento. A imagem é sempre a que chama mais atenção, justamente por ser mais ‘’palpável’’. O som é um sentimento, uma sensação, não é possível enxergá-lo. Quando é atrelado à imagem, intensifica o que se vê, o detalhe pode ser percebido por ter um som, uma emoção pode ser identificada por ter uma música. Portanto, essa junção gera uma completude bonita, poética e única, pois, o som sem a imagem, ou a imagem sem o som podem mudar completamente o sentido do que se está vendo ou ouvindo.

Atrelando os conceitos de Eloy Fritsch em *Música Eletrônica: uma introdução ilustrada* (2013), Michel Chion em *Audiovisão* (2009), e Robert Jourdain em *Cérebro, Música e Êxtase* (1998) foi possível criar uma sinergia de

ideias tanto da trilha sonora do filme no geral, pelo valor agregado de Chion, quanto de funcionamento do cérebro e funções da memória complementado esse conceito, para compreender a potência dos efeitos sensíveis que podem ser causados ao espectador. As concepções de música eletrônica trazem maior noção da construção musical da obra a partir da música eletroacústica mista, a utilização de sintetizador, e suas raízes artísticas tanto dentro do gênero de ficção científica, que virou um marco, quanto do movimento contracultural dos anos 1960-1970, nos quais os sintetizadores ganharam força, dando sentido à narrativa do filme, e às projeções do espectador a partir de acontecimentos históricos.

Sendo assim, *O Planeta Fantástico*, a partir de uma reflexão da análise, é um filme de animação muito rico em detalhes imagéticos e sonoros. A trilha sonora, por si só, consegue causar diversos efeitos sensíveis ao espectador, desde ansiedade a um sentimento onírico e hipnótico, com a utilização das técnicas de *leitmotiv* e *underscoring*, que tornam a experiência ainda mais sensível. É muito fácil se deixar levar pela narrativa e “mirabolar” ideias, se projetar e procurar coincidir fatos históricos e acontecimentos cotidianos humanos pelas situações alegóricas e informações que o filme passa. A obra consegue exercitar a imaginação a partir da trilha sonora.

A ideia da pesquisa veio com o objetivo de enaltecer o desenho de som de *O Planeta Fantástico*, buscando compreender como e por qual razão o espectador fica sensibilizado, de forma quase sinestésica, com o que vê a partir do que está ouvindo. Navegando na internet, em sites de críticas e comentários de espectadores, é possível interpretar críticas e comentários de pessoas que de alguma maneira colocam ser possível se sentir desconfortável e ao mesmo tempo maravilhado com o mundo que se apresenta, tendo a trilha sonora como mediadora das sensações.

De fato, o mix de sentimentos ao se deparar com as divergências do filme, tanto políticas, quanto do modo de vivência psicodélico junto da combinação da trilha musical que acompanha a partir das técnicas de *leitmotiv* e *underscoring*, fazem com que o espectador preste atenção em todos os detalhes entre som e imagem. A experiência de realizar o trabalho foi muito positiva, pois, os conceitos e autores utilizados dialogaram muito bem com as

reflexões elaboradas. Finalizo esse trabalho satisfeita por alcançar os objetivos propostos.

REFERÊNCIAS

BLACKING, John. **How musical is man?** Seattle: University of Washington Press, 6 ed., 2000.

CASTANHEIRA, José Cláudio Siqueira. A crônica: entre o campo literário e o campo jornalístico *In:* **Revista Contemporânea**, n.11, 2008. Disponível em: http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_11/contemporanea_n11_completa.pdf . Acesso em: 20 mar. 2023.

CHION, Michel. **A audiovisão:** som e imagem no cinema. Lisboa: Texto e Grafia, 2008.

CHION, Michel. **La música en el cine**. Barcelona, Paidós Ibérica S.A., 1997.

FRITSCH, F. Eloy. **Música Eletrônica: uma introdução ilustrada**. 2 ed. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2013.

GOLIOT-LETÉ, Francis Vanoye Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. 5 ed. Campinas, São Paulo, Papirus Editora, 2008.

IAZETTA, Fernando. **A música, o corpo e as máquinas**. 1997. Disponível em https://www.anppom.com.br/revista/index.php/opus/article/view/36/32. Acesso em 14 jun. 2023.

JOURDAIN, Robert**. Música, Cérebro e Êxtase**. Rio de Janeiro, Editora Objetiva, 1998.

MORIN, Edgar. **O Cinema ou o Homem Imaginário**. Éditions de Minuit, 1958.

MUSIQ XXL. B.O De La Planète Sauvage, Référence Absolue de Pop Psyché Avant-Gardistes, 2023. Disponível em http://www.musiqxxl.fr/alain-goraguer-la-planete-sauvage/ . Acesso em: 2 nov. 2023.

O PLANETA FANTÁSTICO. Direção; René Laloux. Produção: Simon Damiani, André Valio-Cavaglione, Roland Topor. Roteiro: René Laloux. França-Tchecoslováquia. Argos Films, 1973. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=AM1OHsv_9xA . Acesso em: 15 nov. 2023.

PASSOS, Leonardo Porto; JÚNIOR, José Eduardo Fornari Novo. Trilha sonora do futuro: Especulação na música eletrônica e sua relação com a ficção científica. *In:* **Zanzalá-Revista Brasileira de Estudos sobre Gêneros Cinematográficos e Audiovisuais**, v. 8, n. 1, p. 82-102, 2021. Disponível em: < https://periodicos.ufjf.br/index.php/zanzala/article/view/36208> Acesso em: 20 mar. 2023.

PEREIRA, Carlos Alberto. **O que é contracultura?** 6 ed. Editora Brasiliense, s/d.

PRENDERGAST, M. Roy**. Film Music:** A Neglected Art: A Critical Study of Music in Films. New York - London: W.W Norton e Company, 1992.

RODRIGUES, Elsa Margarida. **Ecos do mundo zero:** guia de interpretação de futuros, aliens e ciborgues. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra, 2012.

SAUVAGE, La Planète. Direção: René Laloux. Produção: L'institute National d'Audiovisual; Checoslovensky Filme export

THEREMIN, Google imagens. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Teremim. Acesso em: 15 nov. 2023.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. México: Premia editora de livros S.A, 1981.