

O processo de criação do som de Chewbacca (Star Wars) por Ben Burtt e George Lucas: redes de construção

Fernanda Manzo Ceretta¹

Resumo: O presente artigo propõe analisar, por meio da crítica genética, o processo de criação do *design* de som do filme *Star Wars: a new hope* (1977, *Guerra nas estrelas: uma nova esperança*), sobretudo as escolhas sonoras para a voz do monstro *Chewbacca*. Tal processo envolve uma ação coletiva de Ben Burtt, o *designer* de som, e George Lucas, diretor da saga, em uma rede em construção. Como base para a análise, utilizamos os documentos de processo de criação de *Star Wars* levantados por J.W. Rinzler e temos como fundamentação teórica a obra de Cecília Almeida Salles.

Palavras-chave: Star Wars; Chewbacca; Ben Burtt; *design* de som.

Abstract: This article intends to analyze, through genetic critics theories, the sound design creative process in *Star Wars: a new hope* (1977), especially the voice of Chewbacca, a monster. This process involves a collective action between Ben Burtt, the movie's sound designer, and George Lucas, the director of the movies, in a creative net. As the basis for the analysis, we use the documents on the *Star Wars*' creation process brought by J. W. Rinzler and our theoretical fundamentation is the work of Cecilia Almeida Salles.

Keywords: Star Wars; Chewbacca; Ben Burtt; sound design.

Introdução

Uma das tarefas bastante desafiadoras que certas obras audiovisuais englobam é pensar os sons emitidos por coisas e criaturas que não possuímos referências diretas na natureza e, conseqüentemente, não sabemos quais sons emitem. Em muitos filmes e programas de TV, encontramos monstros, alienígenas, duendes, fadas e todo tipo de

¹ Doutoranda e Mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP sob orientação da Profa. Dra. Lúcia Leão, Bacharel em Rádio e TV pela Universidade Anhembi Morumbi (2008). Atua como docente na Graduação em Rádio e TV da Universidade Anhembi Morumbi e é membro do grupo de pesquisa Comunicação e Criação nas Mídias, certificado pelo CNPQ. Possui experiência em sonoplastia de games mobile (TFG co) e produção de webséries (8KA Produções). finceretta@gmail.com

criatura e objetos fantásticos cujas intenções narrativas ficariam enfraquecidas sem as respectivas identidades sonoras. Para exemplificar o processo de criação desses sons e compreender as suas relações de complexidade, temos em *Star Wars* e no trabalho de Ben Burtt e George Lucas um exemplo digno de análise, sobretudo no caso de Chewbacca, uma famosa personagem da série.

Desde o lançamento do primeiro filme (*Star Wars - Episode IV: a new hope* ou *Guerra nas estrelas: Episódio IV - uma nova esperança*), em 1977, *Star Wars* foi um marco do cinema de ficção científica e fantasia.

A proposta de George Lucas revelou-se, até então, como a mais rentável do cinema, ultrapassando as bilheterias de *Gone With the Wind* (*E o vento levou*, 1939) e *The Sound of Music* (*A noviça rebelde*, 1965). A bilheteria conquistada, em 1977, por *Star Wars* foi superada em números apenas cinco anos depois, em 1982, por *ET: The Extraterrestrial* (*ET: o extraterrestre*).

Além do sucesso de público nas salas de cinema, a saga *Star Wars* permaneceu presente na cultura *pop* em diversas releituras, paródias e menções em filmes e programas de TV. Essas reverberações mercadológicas e culturais corroboram com a ideia de que George Lucas conseguiu o que queria com *Star Wars*: criar um universo futurista diferente de qualquer outro apresentado anteriormente no cinema, feito com os melhores recursos da época, capazes de impressionar a audiência indefinidamente, permeando inclusive o imaginário de gerações futuras.

O sucesso da saga, entre outros fatores, deve-se ao preciosismo de George Lucas. Enquanto diretor, Lucas fez questão de acompanhar cada etapa do processo de criação dos filmes, interferindo no trabalho de todos os profissionais envolvidos. Um deles, o supervisor da edição de som, Sam Shaw, revela em entrevista que

George é muito exigente porque ele quer que tudo seja especial (...). Ele não queria ouvir ou ver nada do que já foi feito antes. Ele queria que tudo fosse novo, em todos os sentidos. Ele queria que fosse algo que ninguém conseguisse facilmente replicar. (RINZLER, 2010, p. 36).

Na busca por algo nunca antes feito, tanto em termos de imagem quanto de som, George Lucas sabia que precisaria contar com profissionais que não estivessem “viciados” nos cânones hollywoodianos do fazer cinematográfico (RINZLER, 2010, p. 39). Dessa forma, ele foi atrás de jovens profissionais com potencial para novas ideias.

Lucas trabalhou com Walter Murch em seus dois filmes anteriores, *THX 1138* (1971) e *American Graffiti* (1973). Murch é um dos profissionais mais importantes para a história do som cinematográfico. Cunhou novos termos utilizados pela indústria, como *sound montage* e *sound design*, além de colaborar em projetos que resultaram no sistema de som *surround 5.1*². George Lucas pretendia manter a parceria para a criação dos efeitos de *Star Wars*. Murch, no entanto, estava indisponível na época, trabalhando em outros projetos.

Lucas teve que procurar outro *sound designer* para criar a identidade sonora de sua obra. Em obras sobre os processos de criação da franquia, lemos que Lucas telefonou para a Escola de Cinema da Universidade de São Francisco e perguntou se eles tinham “outro Walter Murch”. O professor Ken Miura, por sua vez, teria respondido: “não temos outro Walter Murch, mas temos um Ben Burtt” (RINZLER, 2010, p. 24). Foi assim que Ben Burtt teve como primeira experiência profissional uma obra da complexidade de *Star Wars*.

Ben Burtt e sua experiência colateral

Ben Burtt é neto de Harold Ernest Burtt, professor doutor especialista em pássaros e autor do livro *The Psychology of birds* (1967). Ben Burtt costumava acompanhar o avô e o pai em caminhadas pela natureza. Por vezes eles eram acompanhados por Arthur Allen e Peter Paul Kellog, ambos da Cornell University, pioneiros na gravação de sons de pássaros como material para estudos acadêmicos.

Após a aposentadoria, Harold Burtt dedicava seu tempo a um estúdio de rádio que possuía em casa, permitindo um primeiro contato do jovem Ben Burtt com diversos equipamentos que reproduziam sons e possibilitavam efeitos. Era evidente o interesse pelo som desde a infância, atestado pelo próprio Ben Burtt na obra de John Rinzler, escritor que documentou os processos de criação de *Star Wars*.

Existia (no estúdio) todo tipo de fascinantes efeitos sonoros. Telemetria, *bips* de código Morse, ao apertar os botões pelas diferentes bandas (de rádio) neste conjunto de aparelhos antigos.

² O sistema de som 5.1 representa uma inovação nas salas de cinema disponível a partir dos anos 1970. Os seis canais de áudio (*subwoofer*, centro, esquerda, direita, esquerda *surround* e direita *surround*) conferem novas possibilidades de espacialidade e intensidade sonora para a experiência dos espectadores.

Estes sons fizeram minha imaginação voar. (BURTT apud RINZLER, 2010, p. 11).



Figura 1 – Gravador portátil utilizado pelos professores Kellog e Allen, a partir dos anos 1930. Esse modelo aproveitava a tecnologia de moldes de parábola da Primeira Guerra Mundial.
Fonte: <https://www.macaulaylibrary.org/about/history/early-milestones/>

Em uma ocasião em que Ben Burtt ficou doente, na época em que cursava a primeira série, este precisou passar algumas semanas em casa. Seu pai, para mantê-lo entretido enquanto se recuperava, o presenteou com um gravador Pentron. Dessa forma, Burtt pôde gravar ele mesmo fazendo sons e contando histórias. O gravador também possibilitou que Burtt fizesse um registro sonoro de seus programas e filmes favoritos quando estes passavam na televisão, os quais ele ouviria diversas vezes. Posteriormente, até mesmo quando ia ao *drive-in*, assistir a um filme com outras crianças, Burtt fazia gravações (RINZLER, 2010, p. 11-12).



Figura 2 – Modelo de gravador Pentron, tecnologia de captação de áudio presente nos anos 1950. Fonte: <http://museumofmagneticsoundrecording.org/RecordersPentron.html>

Os produtos audiovisuais favoritos de Burttt contribuíram para o seu repertório enquanto o profissional de som que viria a ser. Treg Brown, sonoplasta da Warner Bros em desenhos como *Pernalonga* e *Patolino* e em filmes sobre a Segunda Guerra Mundial, com os sons de explosões e armas que Burttt chama de “som do tipo histórias em quadrinhos”, foi uma influência para os trabalhos futuros, inclusive o realizado em *Star Wars* (RINZLER, 2010, p. 12).

Star Wars: ações coletivas

Como mencionamos anteriormente, George Lucas pretendia, em *Star Wars*, mostrar um universo futurista diferente daquele visto em obras de ficção científica anteriores. Na contramão das vestes prateadas, dos cenários monocromáticos e da tecnologia infalível apresentada em *2001: A Space Odyssey* (*2001: uma odisseia no espaço*, 1968) e *Forbidden Planet* (*O planeta proibido*, 1956), entre outros, Lucas imaginava “um futuro mais antropologicamente correto, no qual muitas coisas seriam como as da Terra (...), onde você pudesse ter um carro futurista legal, mas que ainda tivesse problemas mecânicos, rodas dentadas e marcas de óleo” (RINZLER, 2010, p. 23). Além das naves frequentemente sofrendo de problemas como superaquecimento e falhas gerais, outros detalhes do projeto poético de George Lucas transparecem a intenção de um futuro mais orgânico, como a vontade de que sons da natureza compusessem os ruídos do filme.

Esse desejo, portanto, passa a ser um limite criativo que dá possibilidade à criação. A importância dessa limitação é comentada por Cecília Almeida Salles, pesquisadora da PUC-SP: “É somente pelos limites que se chega ao ilimitado, o ilimitado é que exige limites” (SALLES, 2011, p. 72).

(...) liberdade absoluta é desvinculada de uma intenção e, por consequência, não leva à ação. A existência de um propósito, mesmo que de caráter geral e vago, é o primeiro orientador desta liberdade ilimitada. (SALLES, 2011, p. 69).

Para George Lucas, segundo suas citações no iMDB³, “o som e a música são cinquenta por cento do entretenimento em um filme”. Portanto, seguindo o projeto

³ *Internet Movie Database*, George Lucas. Disponível em < <http://www.imdb.com/name/nm0000184/>>. Acesso em: 5 set. 2017.

poético de maior organicidade, Burttt foi direcionado a buscar sons na natureza para as alienígenas, as naves e os robôs, evitando ao máximo os sintetizadores (Rinzler, 2010, p. 31). Posteriormente, Burttt parece ter absorvido a linha de pensamento de Lucas, quando diz em entrevista ao site oficial de *Star Wars*:

Eu prefiro gravar sons naturais como a base do áudio do universo de *Star Wars*. Sons reais e “orgânicos” trazem credibilidade com eles. Eu tento criar algo que soe “familiar” porém irreconhecível. Isso traz às personagens, aos veículos e aos objetos a ilusão de realidade. (BURTT em *Ask the Lucasfilm Jedi Council*, 2000, p. 1).

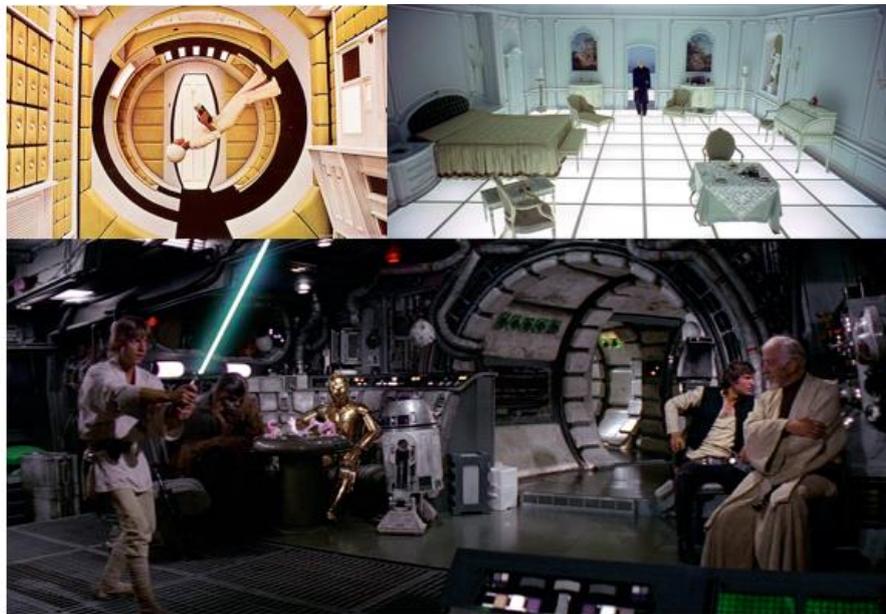


Figura 3 – Fotogramas de filmes mencionados. Duas imagens (superiores) do interior das naves apresentadas em *2001: uma odisséia no espaço*, de Stanley Kubrick, e uma imagem (abaixo) do interior da nave Millenium Falcon, em *Star Wars*. Fonte: *2001: uma odisséia no espaço*, 1968; e *Star Wars*, 1977.

O primeiro desafio de Ben Burttt foi criar o som do monstro Chewbacca. Chewbacca é uma personagem da raça Wookiee. Companheiro de Han Solo, é também copiloto da nave Millenium Falcon, na qual eventualmente faz reparos de ordem mecânica.



Figura 4 – Fotograma do filme *Star Wars*. Chewbacca e C3PO. Fonte: *Star Wars*, 1977.

Chewbacca é um monstro alto, peludo, que remete ao mito do Yeti, o pé grande. Stuart Freeborn, criador da fantasia do Chewbacca (utilizada pelo ator Peter Mayhew para interpretar a personagem), diz que gostou do trabalho porque a criatura era diferente de todos os outros monstros com os quais havia trabalhado no decorrer de sua carreira.

Chewbacca era fascinante porque ele tinha que parecer bonzinho, apesar de ser muito feroz quando quisesse. Era divertido fazer um monstro que parecesse amigável e bonzinho para variar, ao invés de ser ameaçador. (FREEBORN apud RINZLER, 2013, p. 15).

Quanto à pré-produção do filme e à criação da personagem, Freeborn acrescenta: “estávamos tentando fazer uma combinação de macaco, cachorro e gato. Queria muito que fosse parecido com um gato mas estávamos tentando adaptar para esta combinação” (FREEBORN apud RINZLER, 2013, p. 15).

Além de ter uma imagem particular, o monstro também tem suas especificidades no âmbito sonoro. Chewbacca se comunica verbalmente. Porém, ele não fala um idioma que possa ser compreendido pelos espectadores. Personagens próximas, no entanto, compreendem fluentemente o idioma Wookiee. Isto fica claro no diálogo entre Chewbacca e Han Solo no *Episódio VI: o retorno de Jedi*, logo após Han Solo ser acordado de uma hibernação por congelamento:

Han Solo: Ch-Chewie! Eu não consigo ver! O que está acontecendo?
[articulações vocais do Chewbacca]
Han Solo: Luke? O Luke é maluco! Ele não consegue nem tomar conta dele mesmo, muito menos resgatar alguém!
[articulações vocais do Chewbacca]
Han Solo: Um cavaleiro Jedi? Nossa! (...)

Enquanto Freeborn pensava o visual do monstro, era preciso pensar na voz do monstro, a qual precisaria corresponder à momentos do roteiro como o descrito acima.

A voz do Chewbacca

Ao direcionar Burtt sobre os sons de Chewbacca, Lucas acreditava que a base de ruídos ideal para compor a personagem estaria em ursos, pela semelhança, e em cachorros, pois a relação de companheirismo de Chewbacca e Han Solo o lembrava de

sua relação com seu malamute (ou Husky Siberiano), Indiana. Indiana foi uma inspiração tanto para Chewbacca quanto para Indiana Jones. (DAVIS, 2014, p. 1).



Figura 5 – Bem Burt e o cachorro de George Lucas, Indiana. Fonte: RINZLER, 2010.

Após estes primeiros direcionamentos, Lucas foi com a equipe para as gravações na Europa e na Tunísia. Burtt ficou nos Estados Unidos captando os sons que seriam utilizados no filme, organizando e compondo uma biblioteca sonora, tendo em mãos apenas algumas imagens conceituais e esboços de ideias para o filme.

Além dos demais efeitos do filme, Burtt passou meses coletando os sons para compor as vocalizações de Chewbacca. Era importante também levar em consideração, por exemplo, a falta de articulação da fantasia, o que impossibilitava movimentos mandibulares mais complexos, permitindo apenas que ele abrisse e fechasse a boca. Esta limitação o fez buscar o som de animais que soariam correspondentes imageticamente com a boca da personagem, como os próprios ursos que usam a região próxima à garganta para emitir sons.

Durante as gravações, Burtt captou os sons feitos por um urso chamado Pooh que, ao ter sua refeição atrasada, emitiu diferentes tipos de vocalizações. Outro animal gravado foi uma morsa chamada Petúlia, incomodada durante a troca de água da piscina onde vivia (RINZLER, 2010, p. 14).

Burtt acreditava que esta fase de captação de sons fosse a única que ficaria a seu cargo. Supostamente, assim que Walter Murch ficasse disponível, este entraria para o projeto como principal *designer* de som e faria uso dos ruídos capturados. Posteriormente, ao saber que Murch não trabalharia no filme em nenhuma etapa, Burtt começou a

compor os sons assim que teve acesso às primeiras imagens do filme, no retorno de George Lucas e da equipe aos Estados Unidos para a pós-produção.

O som de Chewbacca, apesar de ser o suposto teste de Ben Burtt, foi um dos últimos a ficarem prontos, sobretudo pelo perfeccionismo de George Lucas. Em um jogo de colaboração e competição, Lucas solicitava a Burtt muitas alterações e correções, no que Cecília Salles, em sua obra *Gesto inacabado*, define como caminho tensivo: “Polos opostos de naturezas diversas agem dialeticamente um sobre o outro, mantendo o processo em ação” (SALLES, 2011, p. 67). O caminho tensivo fica claro na declaração de Burtt sobre a composição dos sons e a dificuldade de aprovação dos mesmos:

George dizia: ‘Sim, não, odeio isso ou até que tá bom, mas trabalhe mais nisso’. Ele me pressionava muito e muitas vezes eu achava que tinha parado de tentar cedo demais. Eu estava satisfeito e Lucas não. E ele dizia: ‘Não, não, não’. Eu trabalhava muito tempo em cima de algo que considerava estar perfeito, mas ele dizia que não estava nada bom. E eu ficava arrasado, chateado e ofendido. Ele apenas dizia: ‘isto não tem o sentimento certo’. Então eu voltava atrás e trabalhava no som novamente. Eu me acostumei com isso. Obviamente me incomodava no início, pois sentia que estava falhando. Mas eu era inexperiente e nunca havia trabalhado com alguém assim antes. Eu queria muito agradá-lo. (...) Ele não era grosseiro. Ele apenas dizia: ‘não, isto não é o que eu quero’. Ele era assim em todas as áreas, muito meticuloso. Nada passava sem a aprovação dele. Se eu mudasse um pequeno detalhe em uma mixagem ele notaria e me perguntaria sobre isso. (...) ele era um filtro criativo. (BURTT apud RINZLER, 2010, p. 32).

Esta relação de criação coletiva entre os dois e as constantes alterações reforçam a ideia de que “O trabalho criador mostra-se como um complexo percurso de transformações múltiplas por meio do qual algo passa a existir” (Salles, 2011, p. 34).

A dimensão sonora da obra *Star Wars* era de tamanha complexidade que, em 1976, faltando apenas um ano para a estreia do filme, muitos sons ainda não estavam prontos, ou devidamente aprovados. Cada nova edição do filme demandava todo um retrabalho de sincronia na trilha de áudio. George Lucas chamou Sam Shaw, um reconhecido editor de som hollywoodiano, para ajudar Burtt nesta parte mais operacional do trabalho, enquanto ele teria mais tempo para focar exclusivamente na composição dos sons do filme.

Sam Shaw foi chamado para coordenar o ADR⁴, a mixagem e o *foley*. No entanto, dado o seu prestígio em Hollywood, Shaw pensou que ele e sua equipe seriam responsáveis pelos efeitos mais elaborados, como o som do robô R2D2 e do Chewbacca. Isso provocou um conflito de autoridade entre Shaw e Burt. George Lucas, no entanto, reiterou que os sons das personagens, das naves e das armas ficariam a cargo de Burt.

Sam Shaw trabalhou muito com sua equipe para entregar as mixagens do áudio do filme nos prazos. “Há mais som naquele filme somente (*Star Wars: a new hope*) do que em dez filmes medianos juntos” (SHAW apud RINZLER, 2013). Entretanto, pela diferença de projeto poético entre Lucas e Shaw, foi necessário refazer muitos momentos. Burt substituiu diversas explosões, por exemplo, por acreditar que eram sons já muito utilizados no cinema previamente.

Apesar de Sam e seu pessoal (outros nove editores) terem trabalhado duro, por muitas horas, o maior problema deles era o aspecto criativo do trabalho. Eles nem sempre escolhiam o melhor efeito para o melhor lugar no filme. (...) é como escalar um ator diferente para o papel. Eu via todos os efeitos sonoros dessa forma. (BURTT apud RINZLER, 2010, p. 38).

Burt e Lucas, posteriormente, acordaram uma série de modificações no trabalho realizado por Shaw e sua equipe. A obra final possui poucos efeitos dentre os sugeridos por Shaw.

Após muito trabalho em vários sons contidos no filme, entre novas armas, naves e criaturas, um dos últimos sons acordados entre Burt e Lucas foi o de *Chewbacca*. A escolha final, presente nos filmes, consiste em uma voz feita com uma base que soma os sons dos seguintes animais: urso, morsa, leão, foca, texugo e cachorro.

A combinação desses sons, bem como a manipulação desses por meio de equipamentos de áudio, permite um resultado que difere de todos singularmente, mas que deixa um rastro de suas características timbrais no resultado final. Sobre essas escolhas, Burt comenta que

Eu me pergunto: ‘Se este objeto que produz esse som existisse, como iria soar?’. (...) porque, fundamentalmente, você está tentando convencer a audiência de uma certa verdade. Você está tentando fazê-los acreditar, através do som, que este objeto, este veículo, esta arma, este lugar são reais dentro do universo do filme. (BURTT apud LOBRUTTO, 1994, p. 142).

⁴ Automated Dialogue Replacement. Processo no qual os atores vão posteriormente para estúdios para dublarem eles mesmos em cenas já gravadas.



Figura 6 – A combinação de sons que resultaram em *Chewbacca*: vocalizações de urso, morsa, leão, foca, texugo e cachorro. Fonte: Elaboração da própria autora.

Por mais que não compreendamos o idioma Wookie, é possível captar diferentes emoções no que é dito por *Chewbacca*: tristeza, preocupação, alegria, dor etc. A depender da ênfase em um ou outro animal contido na base da voz do monstro, diferentes sentimentos transparecem. O rugido de leões e ursos, por exemplo, ficam mais aparentes sonoramente quando o monstro está bravo. Se articula palavras, ouvimos uma mistura dos outros animais em momentos de maior oscilação de sons.

Trata-se de um exemplo interessante de composição, o qual pode ser considerado inclusive uma metáfora sobre as partes que compõem o todo em processos de criação. Sobre as partes e o resultado final, Salles afirma que

Quando a perspectiva é o acompanhamento do movimento criativo, o interesse vai além da determinação dessas fontes, como já ressaltamos.

É aqui que nos deparamos com diferentes modos de ação transformadora, que envolve um amplo e diversificado trabalho de edição. (...) O resultado da justaposição é qualitativamente distinto de cada elemento olhado separadamente. O todo é algo diferente do que a soma das partes porque a soma é um procedimento sem significado, enquanto a relação todo \Leftrightarrow parte carrega significado. (SALLES, 2011, p. 115).

Podemos pensar esta composição também sob o olhar da complexidade proposto por Edgar Morin, filósofo francês. Nessa integração de materiais heterogêneos, ao mesclarmos 1 e 2, por exemplo, 1 não é mais 1 e 2 não é mais 2. Temos uma mistura indissociável das vocalizações dos animais no som de Chewbacca, difíceis de separar. Essa forma de pensar as composições que se valem de diferentes fontes e estabelecem uma relação na qual “o todo está na parte, que está no todo” (MORIN, 2015, p. 75).

Nesse caso, temos um Contrato Audiovisual, que é, segundo Michel Chion, pesquisador de som cinematográfico, quando som e imagem acrescentam valores um ao outro (CHION, 1994, p. 5). Entramos em contato com um significado diferente quando apenas vemos a imagem ou apenas ouvimos o som. A soma dos dois gera um significado totalmente diferente, que é produto do intercâmbio de signos entre estes dois unos. O múltiplo é maior e extravasa o significado das partes separadas.

Essas relações de complexidade e valor agregado encontradas no exemplo da composição de Chewbacca são o cerne do trabalho do *sound designer*, em sua contribuição para peças diversas, tanto no cinema quanto em outros meios de comunicação. O som ajuda essas obras a contarem suas histórias.

Considerações finais

A parceria entre George Lucas e Ben Burt exemplifica a natureza coletiva dos processos de criação no cinema.

(...) filmes dirigidos por George Lucas e Steven Spielberg não teriam tanto impacto sem as impressionantes trilhas feitas por compositores como John Williams e *designers* de som como Ben Burt (...) e Walter Murch. (BEGGS; THEDE, 2001, p. XI).

Além de obterem um resultado único a partir do projeto poético de George Lucas e do repertório de Ben Burt, a obra gerou desdobramentos culturais que constantemente a ressignificam, em um processo contínuo.

Um exemplo é que o interesse pelo som no âmbito acadêmico foi potencializado pela riqueza do trabalho de profissionais como Burttt e Murch.

De um modo geral, o interesse acadêmico em som/música no cinema aumentou após a viabilidade técnica de maior integração entre os elementos sonoros, no final dos anos 1970, cujo marco é o conceito de *sound design* cunhado por editores de som norte-americanos como Walter Murch e Ben Burttt. (MIRANDA, 2011, p. 161).

Além disso, *Star Wars*, enquanto ponto nodal transmidiático, teve seu universo desdobrado em diversas possibilidades. Os filmes receberam narrativas adjacentes em animações para a TV, quadrinhos, games, além de bonecos de ação e estatuetas, bem como vários tipos de produtos licenciados. Também a numerosa legião de fãs da saga constantemente contribui com ressignificações desse universo, seja por meio de eventos, clubes ou até mesmo produções, independentes ou vinculadas a grandes produtoras, como é o caso das menções e paródias de *Star Wars* presentes em diversos filmes e programas de TV.

Essas reverberações de *Star Wars* sempre carregam os sons criados por Ben Burttt, uma das características mais marcantes da obra de George Lucas.

Referências

- Ask the Lucasfilm Jedi Council. **Ben Burttt AskJC Archive**. Disponível em < <http://web.archive.org/web/20040214084149/http://www.starwars.com/community/askjc/ben/index.html> >. Acesso em: 1o dez. 2014.
- BEGGS, J.; THEDE, D. **Designing Web Audio**. EUA: O'Reilly Media, 2001.
- CHION, M. **Audiovision**. New York, USA: Columbia University Press, 1994.
- DAVIS, E. **Meet George Lucas' dog Indiana, the inspiration for both Chewbacca and Indiana Jones**. Disponível em: <http://www.movies.com/movie-news/meet-george-lucas39-dog-indiana-inspiration-for-both-chewbacca-indiana-jones/15395?wssac=164&wssaffid=news>. Acesso em: 5 out. 2014.
- LOBRUTTO, V. **Sound-on-film: interviews with creators of film sound**. London, UK: Praeger, 1994.
- RINZLER, J. W. **Sounds of Star Wars**. UK: Simon & Schuster, 2010.
- RINZLER, J. W. **The Making of Star Wars** (Enhanced Edition). EUA: LucasBooks, 2013.
- MORIN, E. **Introdução ao pensamento complexo**. Porto Alegre: Sulina, 2015.
- MIRANDA, S. Música, cinema e a constituição do campo teórico. **Contracampo**. Niterói. N. 23, dez. 2001.
- SALLES, C. A. **Gesto inacabado: processo de criação artística**. São Paulo: Editora Intermeios: 2011.